RAM TOP

NR. 1 1994

HOME COMPUTERS MAGAZINE

COPII, CUMPĂRAȚI PĂRINȚILOR CALCULATOARE !

SPECTRUM, COMMODORE, I.B.M.

JOCURI NOI PE SPECTRUM

- MOVING TARGET
- CRYSTAL DIZZY
- NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP
- COMPILAȚII CODE MASTERS

Primul roman interactiv dintr-o publicație românească

PRINCE OF PERSIA PE SPECTRUM !

GOBLINS: SOLUȚIA COMPLETĂ

CONCURS CU PREMII



CUVÂNT NU ÎNAINTE, NU ÎNAPOI CUVÂNT DE PAGINA DOI!

Dragă cititorule trebuie neapărat să te felicităm pentru clarviziunea, hotărârea, curajul şi perspicacitatea de care ai dat dovadă cumpărând cea mai bună, cea mai citită, cea mai completă revistă din Romania.
Şi acum să lăsăm vorbele (prea lungi) şi să trecem la poveşti.
Iată ce scria acasă un turist american aflat în vizită în România în 1989: "Închipuiţi-vă o ţară în care nu există Coca-Cola şi în care copiii nu se joacă pe calculator!"
Acum, la peste patru ani de la revoluţie, Coca-Cola nu numai că a pătruns în România, dar mai mult, a devenit deja o prezenţă cotidiană. În ceea ce priveşte jocurile pe calculator însă ... lucrurile par ceva mai complicate. Este adevărat, există numeroşi pasionaţi de cele mai diverse vârste. Pe lânga extrem de popularele calculatoare SPECTRUM şi COMMODORE (care între timp, din păcate pe la alţii au cam sucombat), au început să se încetăţenescă şi pe la noi PC-urile, sau console ca SEGA, NINTENDO, etc. Pentru a vă face o idee despre succesul care îl au consolele în străinatate vă putem spune că seria MARIO BROS s-a vândut pâna la ora actuală în peste 50 de milioane de copii!
Suntem siguri că şi revista noastră se va bucura de un succes la fel de mare!
Au apărut chiar şi câteva reviste - HOBBIT, BITMAN - dar care din păcate, după o viaţă mai lungă sau mai scurtă, mai furtunoasă sau lipsită de evenimente, pur şi simplu au murit.
Revista noastră s-a născut în primul rând din pasiunea mai multor fani ai jocurilor pe calculator care nu pot concepe ca peisajul publicistic românesc să fie lipsit de o revistă a jocurilor pe calculator. Şi poate este puţin impropriu să o denumim numai a jocurilor pe calculator, deoarece, aşa cum veţi vedea ea este mult mai mult decât atât. RAMTOP doreşte să adune în jurul ei pe toţi cei ce îndrăgesc astfel de jocuri şi să deschidă şi altora interesul pentru consolele de programare, căci folosind cel mai facil mod de învăţare, adică prin joc, noi dorim să vă învăţăm şi ceva programare. Paginile noastre se vor deschide tuturor, şi celor ce se aşează pentru prima oară în faţa unei tastaturi de calculator şi celor care au deja în spate sute sau chiar mii de ore de lucru cu calculatorul.
RAMTOP vă va oferi tuturor jocuri, programe, poke-uri, utilitare, comentarii, concursuri, etc. Vom căuta să aducem mereu spre atenţia cititorului nostru fidel lucruri noi, inedite, cât mai interesante. Astfel ,de exemplu, încă de la primul nostru număr vom realiza o premieră publicistică românească, vom începe publicarea în serial a primului roman care se citeşte interactiv cu calculatorul. Şi vă promitem că nu ne vom opri aici.
În sfîrşit, nu trebuie să uitaţi că revista este a voastră, a cititorilor şi vă aşteptăm să colaboraţi, cu materiale sau sugestii la realizarea ei în condiţii cât mai bune.
PS. Iată că ne-am luat cu vorba şi poate că nu am răspuns unora din posibilele voastre întrebări.
1. De ce RAMTOP? Pentru început nu vă putem divulga decât atât. Dacă memorie nu e, nici viitor nu e; şi acolo unde nu e top vai de "bottom-ul" de rând.
2. Cât despre mottoul nostru, amintiţi-vă totuşi că au existat altele şi mai groaznice. Iar dacă nu ne credeţi, arataţi-l celor mai mari!
ŞI GATA! MOMENTAN!

RAMTOP

Din cuprins

A învăţa să programezi un computer seamănă puţin cu a învăţa să joci fotbal.

Teoretic poţi învăţa să joci fotbal exersând fiecare mişcare, iar apoi să treci la jocul propriu-zis. Procesul învăţării va merge încet şi nu vei avea nici o satisfacţie.

La fel este cu programarea. O cale este să iei un manual care te învaţă fiecare funcţie în parte, dar nu îţi spune cum să le combini, iar alta este să mergi spre necunoscut jucându-te. Deci, de unde începem?

GHICEŞTE NUMĂRUL !

Cel mai simplu joc de programat este unul în care computerul generează un numar aleator iar jucătorul încearcă să-l ghicească.

Unele computere folosesc instrucţiunea RANDOMIZE. Ce face aceasta exact?

SPECTRUM foloseşte RANDOMIZE 1 sau orice alt număr pentru a genera aceeaşi secvenţă de numere aleatoare la fiecare rulare a programului. Acest lucru este foarte util când încerci să depanezi un program, fiind mai uşor să descoperi o greşeală dacă programul face mereu acelaşi lucru.

COMMODORE foloseşte RND(-1) pentru acelaşi lucru. Se poate folosi orice număr dar acesta trebuie să fie negativ.

SPECTRUM poate folosi instrucţiunea RANDOMIZE fără nici un număr sau urmată de 0 şi aceasta va avea un efect opus generând la fiecare rulare alte numere aleatoare.

Instrucţiunea RND

Toate computerele au un generator de numere aleatoare ce te poate ajuta în programarea unor jocuri. Acesta poate fi folosit din BASIC cu instrucţiunea RND.

Pe SPECTRUM si COMODORE numerele obţinute sunt cuprinse în intervalul 0 - 0.99999999 şi în forma aceasta, în general, nu prea sunt de mare folos.

Pentru a vedea acest lucru scrie următorul program (dupa NEW pentru a elimina din memorie orice program preexistent):

SPECTRUM
```
10 LET X=RND
20 PRINT X
30 GO TO 10
```

COMMODORE
```
10 LET X=RND
20 PRINT X
30 GO TO 10
```

După RUN vei obţine o listă de numere fracţionare.

Cum poţi obţine numere întregi? Folosind INT în faţa lui RND astfel:

SPECTRUM
```
10 LET X=INT (RND*6)
```

COMMODORE
```
10 LET X=INT (RND (1)*6)
```

CUM SE FACE PROGRAMAREA IN BASIC

- *Instrucţiunea RND*
- *Variabile*
- *Instrucţiunea INPUT*
- *Instrucţiunea IF ... THEN*
- *Variabile şir*

Acum programul va genera numere întregi între 0 si 5. Bineînţeles gama numerelor generate poate fi mărită la 10 sau chiar 10000.

- *Variabile*

În programul anterior nu numai că ai generat un număr aleator dar i-ai şi dat un nume : X. De acum încolo de câte ori va apare X în program computerul va şti că te referi la numărul generat.

Un nume folosit de computer pentru a identifica un număr este numit variabilă.

Instrucţiunea INPUT

După ce ai obţinut numărul aleator, următorul pas va fi să faci computerul să accepte un număr oferit de tine. Pentru aceasta foloseşti instrucţiunea INPUT. Ea spune computerului să aştepte până vei introduce numărul.

INPUT simplu nu spune nimic. Computerul trebuie să aibă un nume pentru a putea identifica data introdusă. Deci trebuie folosită o variabilă.

Să-i spunem G.

Deci întreaga propoziţie va arăta astfel (nu o scrieţi încă !):

SPECTRUM, COMMODORE

```
INPUT G
```

Instrucţiunea IF ... THEN

Acum computerul ştie numărul aleator precum şi numărul tău deci le poate compara.

SPECTRUM, COMMODORE

```
IF X=G THEN PRINT "AI GHICIT !"
```

Instrucţiunea IF ... THEN este una dintre cele mai folositoare. De acum încolo te vei întâlni foarte frecvent cu ea. Şi acum scrieţi programul:

SPECTRUM

```
20 LET X=INT(RND*6)
30 PRINT "COMPUTERUL A ALES
UN NUMAR INTRE 0 SI 5. IL POTI
GHICI ?"
40 INPUT G
60 IF G=X THEN PRINT "AI GHICIT
!"
80 IF G< >X THEN PRINT "AI
GRESIT !"
```

COMMODORE

```
20 LET X=INT(RND(1)*6)
30 PRINT "COMPUTERUL A ALES
UN NUMAR INTRE 0 SI 5. IL POTI
GHICI ?"
40 INPUT G
60 IF G=X THEN PRINT "AI GHICIT!"
80 IF G< >X THEN PRINT "AI
GRESIT !"
```

Rulând programul, acesta va merge binişor. Ecranul fiind cam încărcat va trebui să completezi programul cu:

SPECTRUM, COMMODORE

```
10 CLS
50 CLS
```

Pentru restartarea programului completează cu:

SPECTRUM, COMMODORE

```
90 GOTO 10
```

Variabile sir

În loc să restartezi programul automat mai bine ai lăsa asta la alegerea jucătorului :

SPECTRUM

```
10 CLS
20 LET X=INT (RND*6)
30 PRINT "COMPUTERUL A ALES
UN NUMAR INTRE 0 SI 5. IL POTI
GHICI ?"
40 INPUT G: CLS
60 IF G=X THEN PRINT "AI GHICIT!"
70 IF G=X THEN GOTO 90
80 PRINT "AI GRESIT !"
90 PRINT "ALT JOC ? DACA DA
APASA D SI ENTER "
100 INPUT A$
110 IF A$="D" OR A$="d" THEN
GOTO 10
120 GOTO 100
```

COMMODORE

```
10 CLS
20 LET X=INT(RND(1)*6)
30 PRINT "COMPUTERUL A ALES
UN NUMAR INTRE 0 SI 5. IL POTI
GHICI ?"
40 INPUT G: CLS
60 IF G=X THEN PRINT "AI GHICIT
!"
70 IF G=X THEN GOTO 90
80 PRINT "AI GRESIT !"
90 PRINT "ALT JOC ? DACA DA
APASA D SI RETURN "
100 INPUT A$
110 IF A$="D" THEN GOTO 10
120 GOTO 100
```

După cum vezi, pentru început întrebi jucătorul dacă doreşte un nou joc (linia 90). Apoi pentru răspuns foloseşti instrucţiunea INPUT (linia 100).

Aici apare o diferenţă. Dacă în linia 20 se introduce un număr, de data aceasta se introduce o literă.

Pentru asta, după numele variabilei (A), vei folosi $ (A$). Semnul $ se numeşte string iar A$ se numeşte variabilă sir.

Să recapitulăm:

- când computerul aşteaptă un număr, foloseşti INPUT A, INPUT B sau orice altă literă;
- când computerul aşteaptă o literă sau un cuvânt foloseşti INPUT A$, INPUT B$ sau orice altă literă.

Linia 120 este inclusă pentru cazul în care jucătorul nu doreşte un nou joc imediat, computerul repetând procesul până răspunsul va fi D.

CUNOŞTI TABLA ÎNMULŢIRII ?

Instrucţiunea RND este foarte utilă în programare. Să spunem, de exemplu, că vrei să scrii un program care să-ţi înveţe fratele de numai opt ani, tabla înmulţirii cu 9. L-ai putea scrie cam aşa:

SPECTRUM, COMMODORE

```
10 PRINT "CÂT FACE 1*9 ?"
20 INPUT A
30 IF A=9 THEN PRINT "CORECT !"
40 PRINT "CIT FACE 2*9 ?"
50 INPUT B
60 IF B=18 THEN PRINT "CORECT
!"
```

... şi aşa mai departe.

Continuând aşa, vei obţine un program foarte lung care, oricum, nu va rezolva problema pentru cazul în care unul din răspunsuri este greşit.

Folosind instrucţiunea RND poţi scrie un program mult mai scurt, care va pune întrebări aleatoare şi deci va fi o cale mai bună de învăţare.

Când scrii un program cel mai bine este să începi cu "inima" sa, adăugând pe parcurs diverse îmbunătăţiri.

Deci pentru început:

SPECTRUM

```
10 LET N=INT(RND*9+1)
20 PRINT "CÂT FACE ";N;" *9?"
30 INPUT A
40 IF A=N*9 THEN PRINT "CORECT
!"
```

COMMODORE

```
10 N=INT(RND(0)*9)+
20 PRINT "C´ÂT FACE ";N;" *9?"
30 INPUT A
40 IF A=N*9 THEN PRINT "CORECT
!"
```

Programul foloseşte instrucţiunea RND la fel ca mai înainte. Linia 10 atribuie variabilei N numărul generat de computer. Linia 20 afişează întrebarea pe ecran. Linia 40 calculează răspunsul corect şi îl compară cu valoarea introdusă în linia 30. Dacă răspunsul este exact se va afişa "CORECT !".

Pentru a restarta programul adaugă:

SPECTRUM, COMMODORE

```
50 GOTO 10
```

Forma îmbunătăţită a programului anterior poate fi următoarea:

SPECTRUM

```
10 PRINT "SALUT. CUM TE
CHEAMĂ ?"
20 INPUT A$
30 CLS
40 PRINT "SALUT, ";A$,"AM
CITEVA","INTREBARI PENTRU
TINE."
50 PAUSE 200
60 CLS
70 LET N=INT(RND*9)+1
80 PRINT "CIT FACE "; N;"*9 ?"
90 INPUT A
100 IF A=N*9 THEN GOTO 150
110 CLS
120 PRINT A;" ?"
130 PRINT "GRESIT, TE ROG MAI
INCEARCA."
140 GOTO 80
150 PRINT "CORECT ! "; A$,"MAI
INCEARCA !"
160 PAUSE 150
170 GOTO 60
```

COMMODORE

```
10 PRINT "SALUT. CUM TE
CHEAMĂ?"
20 INPUT A$
30 CLS
40 PRINT "SALUT, ";A$:PRINT "AM
CITEVA INTREBARI PENTRU TINE"
50 FOR X=1 TO 2000: NEXT X
60 CLS
70 N=INT(RND(1)*9)+1
80 PRINT "CIT FACE";N; "*9 ?"
90 A=0:INPUT A
100 IF A=N*9 THEN GOTO 150
110 CLS
120 PRINT A;" ?"
130 PRINT "GRESIT, TE ROG MAI
INCEARCA."
140 GOTO 80
150 PRINT "CORECT ! ";A$: PRINT
"MAI INCEARCA !"
160 FOR X=1 TO 2000: NEXT X
170 GOTO 60
```

Liniile 30, 60 si 110 şterg ecranul. Liniile 50 şi 160 generează o pauză iar liniile 10, 40 si 150 afişează mesajele.

Din punctul de vedere al unui copil de opt ani programul are un mare dezavantaj: merge la infinit.

Din punctul tău de vedere are un mare avantaj. Modificând liniile 70 şi 100 poţi adapta programul pentru toată tabla înmulţirii. Şi deoarece computerul face toate calculele nici măcar nu este necesar ca tu să ştii tabla înmulţirii!

Să recapitulăm :

- RND pentru SPECTRUM şi RND(0) pentru COMMODORE generează numere între 0 şi 0.99999999
- pentru a mări plaja de valori se înmulţeşte RND cu limita superioară - limita inferioară + 1 şi adaugi limita inferioară.

Ex: - pentru numere între 0 şi 39, RND*(39-0+1)+0, adică RND*40;

- pentru numere între 1 şi 40, RND*(40-1+1)+1, adică RND*40+1.
- pentru a obţine numere întregi adaugă înainte de RND instrucţiunea INT.

Ex: - pentru numere întregi între -10 si 10, INT (RND*(10-(-10)+1)+(-10)), adică INT(RND*21)-10.

CODE CRACKERS

DESENE ÎN BASIC

Cu programul următor scris în Basic de Spectrum puteți realiza desene pe tot ecranul la nivel de caracter (le putem numi inițial pătrățoase). Selectând opțiunea 2, programul va cere coordonatele X și Y unde desenul va fi amplasat, realizându-se o micșorare de 8 ori a originalului. Fișierul care începe la adresa 50000 poate fi salvat pe casetă cu opțiunea 3; un fișier se încarcă și poate fi folosit ca un desen în programele voastre cu următoarele comenzi:

```
9000 LOAD "" CODE
9010 LET K=PEEK 49998+256*PEEK 49999
9020 FOR I=0 TO K STEP 2
9030 PLOT PEEK (50000+I), PEEK     (50001+I)
9040 NEXT I
```

Tastele folosite sunt Q, A, O, P si M. Când terminați un ecran apăsați ENTER. Programul este util pentru a realiza mai ușor decât cu PLOT și DRAW un desen mic (de ex. semnături) pe care îl puteți folosi în propriile voastre jocuri.

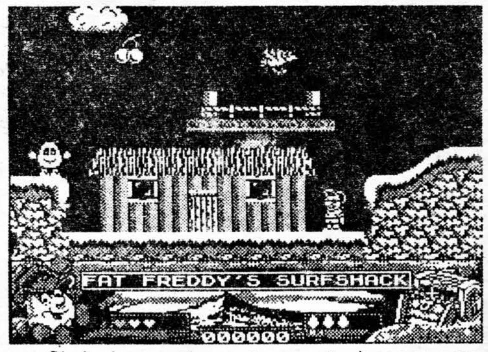
```
5 LET K=0: POKE 23658,9
10 CLS
20 PRINT "MENIU:": PRINT
30 PRINT "1. DESEN NOU"
32 PRINT "2. AMPLASARE+MEMORARE"
33 PRINT "3. AFISARE ECRAN INTREG"
34 PRINT "4. SALVARE FISIER ECRAN"
35 PAUSE 0: LET A$=INKEY$
40 IF A$="1" THEN GO TO 1000
42 IF A$="2" THEN GO TO 3000
43 IF A$="3" THEN GO TO 4000
44 IF A$="4" THEN GO TO 5000
50 GO TO 35
1000 REM DESENARE
1005 CLS
1010 DIM A(22,32)
1020 LET X=0: LET Y=0: LET C=0
1030 PRINT AT Y,X; INVERSE C; "+"
1040 PAUSE 0: LET M$=INKEY$
1050 IF M$="Q" THEN GO TO 2000
1051 IF M$="A" THEN GO TO 2100
1052 IF M$="O" THEN GO TO 2200
1053 IF M$="P" THEN GO TO 2300
1054 IF M$="M" THEN GO TO 2400
1055 IF M$=CHR$(13) THEN GO TO 10
1060 GO TO 1040
2000 REM CURSOR SUS
2010 IF Y=0 THEN GO TO 1030
2020 GO SUB 2500
2030 LET Y=Y-1
2040 GO SUB 2600: GO TO 1030
2100 REM CURSOR JOS
2110 IF Y=21 THEN GO TO 1030
2120 GO SUB 2500
2130 LET Y=Y+1
2140 GO SUB 2600: GO TO 1030
2200 REM CURSOR STINGA
2210 IF X=0 THEN GO TO 1030
2220 GO SUB 2500
2230 LET X=X-1
2240 GO SUB 2600: GO TO 1030
2300 REM CURSOR DREAPTA
2310 IF X=31 THEN GO TO 1030
2320 GO SUB 2500
2330 LET X=X+1
2340 GO SUB 2600: GO TO 1030
2400 REM PLOT
2410 IF A(Y+1,X+1)=1 THEN LET A(Y+1,X+1)=0:
LET C=0: GO TO 1030
2420 LET A(Y+1,X+1)=1: LET C=1: GO TO 1030
2500 REM CONTROL INPUT
2510 IF A(Y+1,X+1)=1 THEN PRINT AT Y,X;
CHR$(143): RETURN
2520 PRINT AT Y,X;" ": RETURN
2600 REM C.OUT
2610 IF A(Y+1,X+1)=1 THEN LET C=1: RETURN
2620 LET C=0: RETURN
3000 REM AMPLASARE+MEMORARE
3005 CLS
3010 INPUT "X (PE ORIZONTALA): ";X
3020 INPUT "Y (PE VERTICALA): ";Y
3030 PRINT "AFISARE DESEN"
3040 FOR I=1 TO 22
3050 FOR J=1 TO 32
3060 IF A(I,J)=1 THEN PLOT X+J-1,Y+22-I
3070 NEXT J: NEXT I
3080 PRINT "DORITI O ALTA AMPLASARE? (Y/N)"
3090 PAUSE 0: IF INKEY$="Y" THEN GO TO 3000
3100 PRINT "DORITI SA MEMOREZ DESENUL?
(Y/N)"
3110 PAUSE 0: IF INKEY$="N" THEN GO TO 10
3120 CLS: PRINT "ASTEPTATI"
3130 FOR I=1 TO 22
3140 FOR J=1 TO 32
3150 IF A(I,J)=1 THEN POKE 50000+K,X+J-1:
POKE 50001+K,Y+22-I: LET K=K+2
3160 NEXT J: NEXT I
3180 BEEP 0.1,10: GO TO 10
4000 REM AFISARE ECRAN DIN MEMORIE
4010 FOR I=0 TO K STEP 2
4020 LET X=PEEK (50000+I)
4030 LET Y=PEEK (50001+I)
4040 PLOT X,Y: NEXT I
4050 PAUSE 0: GO TO 10
5000 REM SALVARE
5010 POKE 49998,K-256*(INT (K/256))
5020 POKE 49999, INT (K/256)
5030 INPUT "NUME FISIER: ";A$
5040 SAVE A$ CODE 49998,2+K
5050 GO TO 10
9999 SAVE "DESENATOR" LINE 5
```

TERORSOFT



Lucruri ciudate se petrec în Dizzyland: pe când soarele strălucește, Grand Dizzy plânge în hohote în palatul său de gheață. Ce nu e în regulă?

Ei bine, se pare ca toți profeții au avut dreptate și că sfârșitul lumii este aproape. Vezi, vechile papirusuri din Yolkfolk spun de un timp când comorile profetului Zeffar vor fi furate din mormântul cel sfânt și un blestem va cădea peste toată țara. Grand Dizzy crede că asta s-a întâmplat, deoarece Palatul de Gheață se topește în fața ochilor lui.



Și deci povestea este spusă și scena este aranjată. Este timpul ca Dizzy să pornească în cea de-a șaptea sa aventură prin satul Yolkfolk, vaporul piraților Blackheart, o insulă deșert și Palatul de Gheață. Ideea este să te ferești de dușmani, să rezolvi enigmele și să întorci comorile Profetului Zeffar. Deci tu cauți o cupă de lemn, coroana lui Zeffar și sabia dreptății. Fiecare din aceste nivele poate fi

MOVING TARGET
PLAYERS PREMIER 1993

Moving Target este surprinzător de bun. Este un joc de "căutari" în vechea tradiție de a merge prin multe screen-uri, să gasești chei ca să deschizi uși, să împuști gardieni și să plantezi bombe (Seamănă foarte mult cu Dan Dare). Din păcate are și niște greșeli. Una dintre aceste greșeli este grafică. Ea este însă însoțită din când în când de o animație foarte bună cu niste sprite-uri neobișnuite. În sfârșit are și niște efecte destul de drăguțe pe 128K.

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP
GREMLIN 1993

Cu toate că Nigel Mansell a luat parte la 176 de GRAND-PRIX tu trebuie să te lupți numai cu unul singur. Sunt 16 curse diferite în 16 țări diferite deci poți câștiga cursa la fel de bine ca și ceilalți 11 șoferi cu care te înfrunți. La fel ca la majoritatea jocurilor de condus tu poți să-ți schimbi mașina și naționalitatea. Și bineînțeles opțiunile jocului: vrei să joci tot GRAND PRIX-ul sau numai o tură? Sau poate vrei să te antrenezi cu însuși Nigel Mansell? Eu am ales mai întâi sesiunea de antrenament. Însă Nigel Mansell nu a apărut ca să-mi dea instrucțiuni; nici măcar când am ieșit de pe șosea. Tot ce am avut de făcut a fost să alerg de unul singur pe circuit din ce în ce mai bine. Într-adevăr este destul de bun, dar nu cum mă așteptam eu. Oricum, mi-a plăcut cursa. Grafica este drăguță și destul de simplă. Nu este nimic special aici, cursa în sine este mult mai interesantă decât antrenamentul din cauza prezenței pe traseu și a altor mașini. Înainte să începi cursa trebuie să te califici. Dacă vrei neapărat să te califici atunci poate vrei să treci pe la garaj unde poți să-ți schimbi cauciucurile și multe altele.

Asta o să-ți fie de ajutor dacă o să ai de-a face cu o vreme potrivnică.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

CODE MASTERS

jucat ca un joc în el însuşi: completezi nivelul şi vei obţine o parolă.

În momentul acesta te vei simţi înfometat deci poţi părăsi jocul şi te duci să mănânci în grabă un sandwich cu salam de porc afumat. Când te întorci, introdu simplu parola şi poţi reîncepe de unde ai rămas. Super!

E ceva un pic diferit în acest joc Dizzy: Dizzy poate să-şi schimbe direcţia în aer şi poate controla înălţimea salturilor sale. El poate chiar să vorbească (spiriduş?)! Dar de ce, poate te întrebi, se cheamă CRYSTAL KINGDOM DIZZY? Bine, tocmai am ajuns la asta. Nivelul ICE PALACE începe cu Labirintul de Cristal (Crystal Maze) unde Dizzy trebuie să ajungă printre obstacole şi să ia un cristal. Acest cristal trebuie dat micului personaj Richard O'Brien. Asta e numai o bucată de cristal, dar sunt cu tonele mai multe.

Nu vă voi spune toate enigmele pentru că ştiu cât de mult vouă, prietenii Spectrum-ului, vă place să le rezolvaţi singuri; şi acum vă las să vă distraţi în compania lui Dizzy.

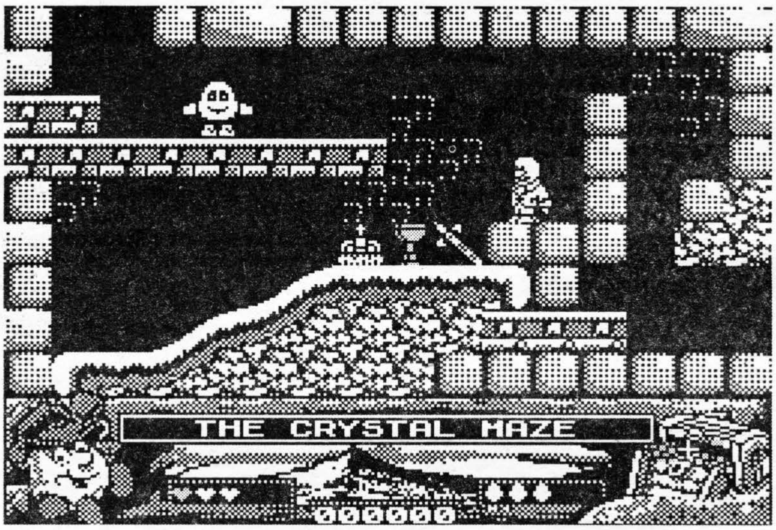
Joc: Crystal Kingdom Dizzy

Publicat de: Code Masters

Preţ: 9.99 £

Programatori: Big Red

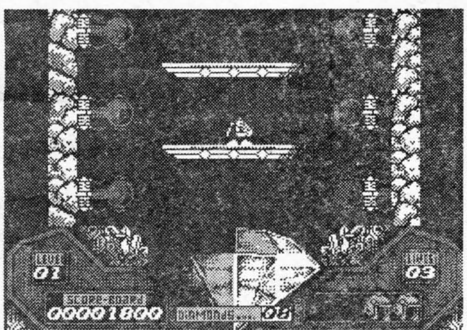
Data apariţiei: Noiembrie 1992



PS1: Ca urmare a anunţului apărut în hobBIT Noiembrie 1992 foarte mulţi au căutat MORBID DIZZY COLLECTION; această veste era furnizată de un intrus ciudat în lumea calculatoarelor care probabil îşi vedea pentru prima oară numele într-o revistă şi se voia popular printr-o ştire de senzaţie; dragi prieteni, această colecţie nu a apărut şi nici nu va apare vreodată (doar dacă, mai ştiţi, o fi o creaţie a individului respectiv!?).

PS2: Pentru cei care totuşi nu vor reuşi să termine jocul, în numărul următor al revistei noastre veţi găsi soluţia completă!

TERRORSOFT



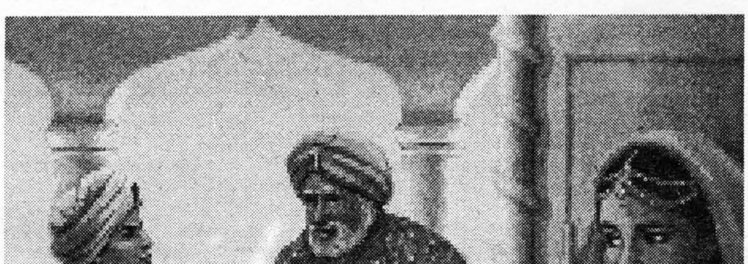
Noi compilaţii CODE MASTERS

După ce şi HI-TEC au renunţat să mai facă jocuri pe Spectrum, avem în sfârşit o veste bună: CODE MASTERS au obţinut drepturile pentru TURBO THE TORTOISE care a fost lansat în compilaţia CARTOON CRACKERS IN CHRISTMAS care va mai cuprinde şi CAPTAIN DYNAMO, DJ PUFF, STEG, FANTASY WORLD DIZZY. Şi parcă n-ar fi fost destul, cam în acelaşi timp CODE MASTERS mai lansează încă două compilaţii. Prima din ele e intitulată "SUPER SPORTS CHALLENGE" şi cuprinde tot cinci jocuri: SLICKS, 1st DIVISION MANAGER, CUE BOY, WRESTLING SUPERSTARS şi WACKY DARTS. Cealaltă colecţie se numeşte SEYMOUR SUPER STAR şi bineînţeles este o colecţie dedicată lui SEYMOUR şi cuprinde: SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD, SUPER SEYMOUR, SEYMOUR ROBOT COP, SEYMOUR STUNTMAN şi SEYMOUR WILD WEST ADVENTURES.

"PRINCE OF PERSIA" pe SPECTRUM ?



După ce ambele reviste de Spectrum din Anglia au dat faliment (anul trecut) o firmă foarte puţin cunoscută până acum - Thingsoft a început să lanseze reclame privind iminenta apariţie a celebrului "Prince of Persia" şi pe (probabil singurul calculator pe care nu a apărut) Spectrum. Singura problemă era că, datorită lungimii foarte mari, jocul nu putea fi realizat decât pe Spectrum 128K. După ce s-a început programarea, firma Domark (posesorii licenţei) a venit să discute cu programatorii de la Thingsoft fiind de acord să le de-a licenţa pentru o mică parte din profit. Iniţial Domark au fost foarte interesaţi să realizeze jocul împreună, dar, după lungi discuţii între directorii lor şi compania americană Broderbund, cei care au lansat pentru prima oară "Prince of Persia" pe calculator, ei au decis că o versiune de Spectrum nu ar fi economic profitabilă şi deci să nu-l mai convertească şi pe Spectrum. Deci singura şansă ca totuşi "Prince of Persia" să apară şi pe Spectrum este ca firma producatoare - Thingsoft să îl lanseze pe piaţă fără licenţă. Dacă vom mai avea ştiri de la Thingsoft vă vom informa în numerele urmatoare ale revistei despre ce s-a întîmplat cu acest joc.



Grupaj realizat de

SEAL

LASER SQUAD

-A tactical warfare simulation-

În 1988 apare excelentul joc Laser Squad al cvasinecunoscutei case Target Games. Este o extraordinară simulare de luptă tactică şi vă va ţine în faţa calculatorului ore întregi. Pe scurt, despre subiectul jocului: tu conduci o echipă de comando (între 5 şi 8 oameni) şi în funcţie de nivelul ales ai de îndeplinit o misiune.

Din meniul principal ai de ales între cinci opţiuni. Cu "SAVED GAME" încărcăm o situaţie salvată anterior iar "EXPANSION" este pentru scenarii ulterior apărute. Să alegem opţiunea unu şi să încărcăm primul nivel pentru a studia caracteristicile generale ale jocului.

După ce ai ales perifericul dorit (tastatură, joystick) se poate selecta numărul de jucători. Să urmărim jocul pentru 1 Player şi să alegem nivelul de dificultate 1 (dacă iei un nivel mai ridicat, vei avea mai puţini bani, iar calculatorul va avea mai mulţi oameni).

După aceasta poţi observa detaşamentul tău format din caporali şi soldaţi. Caporalii sunt mai puţini la număr şi sunt mai valoroşi pentru că ei au o mai mare experienţă în folosirea armelor. În stânga sus este denumirea taberei tale ("Assassin Squad") şi în dreapta sus creditele de care dispui.

Trebuie aleasă armura pentru oamenii din echipă; aceasta este de patru tipuri; tipul al patrulea asigură cea mai mare protecţie dar prezintă mai multe dezavantaje: în primul rând costul ridicat, pe urmă, cu cât ai mai multă armură pe un personaj, acesta se mişcă mai greu, deci are un număr de mutări mai mic. E recomandabil să nu se irosească banii pe armură, ci pentru dotarea cu arme.

Alegerea armelor este o problemă mai complicată şi depinde de strategia pe care ţi-o alegi:

-M-4000 Auto-gun: nu are precizie prea mare şi când o foloseşti îţi ia un număr mediu (comparativ cu alte arme) de mutări; compensează preţul scăzut;

-Marsec Auto-gun: e o armă destul de scumpă; dezavantajul: consumă atâtea mutări cât M4000; avantajele pe care ţi le oferă sunt precizia şi puterea focului (acceleraţia glonţului);

-Sniper Rifle: foarte ieftină dar nu e recomandată pentru că focul ei va costa foarte multe mutări;

-Marsec Pistol: cea mai ieftină armă cu lovire de la distanţă; este preferabil puştii; trebuie să-i luaţi multe încărcătoare pentru că are numai opt gloanţe; se poate lua când nu mai aveţi bani pentru o armă automată;

-L50 Laser-gun: automat cu laser relativ slab; consumă puţine mutări; e ieftină dar nu are forţă mare;

-Heavy Laser: este arma cea mai scumpă şi mai puternică; prezintă numai avantaje: consumă mutări puţine, are precizie şi forţă mare;

-Rocket Launcher: este un aruncător de rachete şi este foarte scump; luptând cu asemenea armă jocul devine mai spectaculos şi mai deschis pentru că efectiv arma poate distruge pereţii clădirii, având o mare rază de acţiune; de aceea nu trebuie să fie persoane de-ale tale în apropierea locului în care vei arunca racheta;

-Ap50 Grenade: bombă cu ceas, foarte utilă în orice nivel;

-Dagger: cuţit- folosit numai pentru lupta corp la corp.

Puteţi alege şi încărcătoare suplimentare pentru majoritatea din ele; preţurile încărcătoarelor sunt proporţionale cu costul armelor.

Cu "foc" puteţi trece la amplasarea detaşamentului (alegerile odată făcute rămân pe tot parcursul jocului).

Oamenii pot fi puşi pe pătratelele marcate cu un "D" mai deschis; în cele cu "D" mai închis îşi va pune calculatorul personajele sale. Te poţi mişca cu pătrăţelul care pâlpâie pe toată zona de luptă; un om este amplasat cu "foc".

La sfârşitul fiecărei runde poţi salva sau încărca o anumită situaţie (în cazul când eşti nevoit să întrerupi un joc pe care vrei să-l reiei). După aceasta alt ecran va afişa situaţia curentă: jucătorul, rundele (jucate şi rămase), scorul.

În caz că se epuizează toate rundele, partea care s-a apărat a câştigat, considerându-se că atacatorii nu şi-au îndeplinit misiunea. Şi cu aceasta putem trece la studierea fiecărui nivel în parte.

1.ASSASSINS

Te lupţi împotriva detaşamentului DROID format din roboţi şi un om, REGNIX pe care trebuie să-l omori. Dacă la sfârşitul celor 20 de runde nu l-ai omorât, ai pierdut jocul.

Pentru a înţelege cât mai bine jocul, trebuie să ştii că tu poţi fi, pe rând, unul din oamenii tăi, şi deşi vezi locul de luptă de sus, totuşi nu observi personajele calculatorului; le poţi detecta numai controlând un om şi acestuia să-i intre în raza vizuală un duşman (se presupune că omul vede înainte şi la 45 în ambele părţi).

Selectează un om şi să vedem ce opţiuni avem:

- CANCEL - anulează ultima comandă;
- END TURN - sfârşitul rundei;
- SCANNER - planul câmpului de luptă; cu un punct care clipeşte sunt marcaţi oamenii tăi iar cu "x" duşmanii;
- NEXTUNIT - următorul personaj;
- INFO - informaţii asupra caracterului dintre care cele mai importante sunt:
  - Weapon Skill - îndemânarea în folosirea armelor;
  - Constitution - cât de puternic este omul;
  - Action Pt. S - mutări ramase de efectuat;
  - Morale - moralul personajului (influenţează precizia sa în folosirea armelor); în cazul unei situaţii dezastruoase moralul scade atât de mult încât personajul îşi aruncă armele şi fuge haotic, refuzând să mai lupte şi noi nu-l mai putem controla;
  - Stamina - (energia) e în funcţie de efortul depus pe parcursul jocului; dacă este obosit, lăsaţi-l în pace o mutare-două.
- SELECT - putem muta personajul. Apăsând "foc" avem alte opţiuni:
  - End Move - terminarea mutării;
  - Change - schimbarea armei.

Dacă ai o armă în folosinţă (Object in use) mai poţi selecta:

- Fire - îţi potriveşti cursorul acolo unde vrei să tragi şi trebuie să alegi felul focului:
  - Auto (pentru automate) - trage o rafală de trei focuri; precizie slabă, acceleraţie mică a glonţului, număr mic de mutări;
  - Snap - un singur foc cu o precizie mai mare;
  - Aim - cel mai puternic foc; consumă însă multe mutări.

În caz că vreţi să aruncaţi o grenadă trebuie să vă duceţi mai întâi la opţiunea PRIME şi să stabiliţi după câte mutări să explodeze (0 -imediat după mutarea ta). După aceea din "Fire" alegeţi "Throw" şi veţi vedea cu câtă precizie grenadă se duce în punctul marcat cu "+".

- Pick up / Drop - culege/ lasă un obiect (arma sau cadavrul pe care vrei să-l ascunzi); în felul acesta poţi lua arme de la un personaj care a murit.

Dacă eşti în faţa unei uşi o poţi deschide/închide cu OPEN/CLOSE. Dacă o armă nu mai are gloanţe şi ai încărcător, o poţi încărca cu LOAD.

O noţiune foarte importantă a jocului este "primul care vede" şi implicit "oportunity fire": dacă în zona vizuală a unui om de-al tău intră un duşman, tu îl vezi înainte ca el s-o facă, deci tragi primul foc: chiar pe mutarea lui, dacă ai mai mult decât un anumit număr de mutări (cam 25), tu ai dreptul să tragi. Este o tactică des folosită (chiar şi de calculator); este bine ca în unele locuri cheie să plasezi oameni cu un număr mare de mutări pentru a "acoperi" acţiunile altora. Este o singură excepţie de la regula "oportunity": cine deschide o uşa, vede primul pe cel de după ea.

Ştiind aceste lucruri puteţi trece la acţiune, încercând să-l găsiţi şi omorâţi pe Regnix (la început e greu, aşa că fiţi răbdători).

Vă mai dezvălui o poantă: plimbându-vă pe afară puteţi trage în duşmani prin geamurile casei!

2.MOONBASE ASSAULT

Vă recomand ca înainte de a trece la acest nivel să jucaţi prima parte de mai multe ori pentru a căpăta experienţă, acest asalt fiind mai dificil. Evident, regulile sunt aceleaşi ca la nivelul întâi. Aici însă remarci că ai un detaşament mai mare şi raportul credite/om este mai mic; poţi fi pus chiar în situaţia să începi jocul cu unele personaje neînarmate, urmând să ia armele de la primii duşmani morţi.

Misiunea ta constă în a ataca baza inamică de pe lună şi a extermina tot personalul acesteia. Jocul se termină în favoarea ta când ai omorât toţi oamenii calculatorului.

Dintre armele descrise la primul nivel nu mai este folositor aruncătorul de rachete (zidurile nu se pot sparge).

Mai multe lucruri nu vă dezvălui. Vă mai atrag atenţia asupra întinderii mari a câmpului de bătaie şi asupra faptului că baza prezintă mai multe intrări (uşi).

Încă o şmecherie: dacă intri pe o uşă şi o laşi deschisă, calculatorul va realiza că pe acolo au intrat oameni de-ai tăi şi se va mobiliza corespunzător. Închizând uşile, poţi deruta programul şi îi poţi ghida oamenii spre un anumit loc, pentru ca apoi să-i loveşti pe la spate.

3.RESCUE FROM THE MINES

Acţiunea se petrece într-o mină unde nişte camarazi de-ai tăi au fost luaţi prizonieri. Misiunea ta e să ucizi toţi duşmanii din mină.

La arme apare ceva nou: "EXPLOSIVE". Prizonierii se află în spatele unor uşi încuiate şi singura posibilitate de a-i elibera este să foloseşti explozivul (desigur, merge şi aruncătorul de rachete dar e prea scump şi prea puternic). Explozivul se foloseşte ca o grenadă numai că fiind mai greu nu se poate arunca decât la distanţe mici după care trebuie să fugim cât mai departe, deoarece are o rază de acţiune mare. Odată eliberaţi, prizonierii te pot ajuta în luptă (problema e că la început nu au arme). Acest nivel al treilea este complet diferit de celelalte două din punct de vedere al câmpului de bătaie: prezenţa coridoarelor foarte lungi şi înguste schimbă radical planul de luptă.

În ceea ce priveşte armele, în afara explozivelor, nu putem să nu remarcăm necesitatea folosirii grenadelor (precizia este maximă) şi a Heavy Laser-ului.

Având arme mai multe şi mai grele pe ei, oamenii se vor mişca mai greu şi la început nivelul vi se va părea cam plictisitor.

O ultimă precizare cu referire la tactica calculatorului: nu foloseşte grenade, dar trage numai focuri "SNAP" si "AIM", având ţinta destul de bună ...

Alegând opţiunea de 2 PLAYERS, trupa condusă de calculator va aparţine celui de-al doilea jucător. În acest caz, când mută un jucător, celălalt nu trebuie să se uite la ecran (pentru a nu vedea poziţiile oamenilor adversarului) şi nici chiar să nu audă sunetele jocului (se joacă foarte relaxant pe muzică).

În final vă mai spun că, într-un timp nu foarte lung, veţi învinge calculatorul şi la cel mai dificil nivel şi atunci jucând cu un partener de nivelul vostru, vei găsi jocul LASER SQUAD ca un joc strategic poate mai complex decât şahul (nici o luptă nu seamănă cu alta)!

Şi acum... GOOD LUCK !

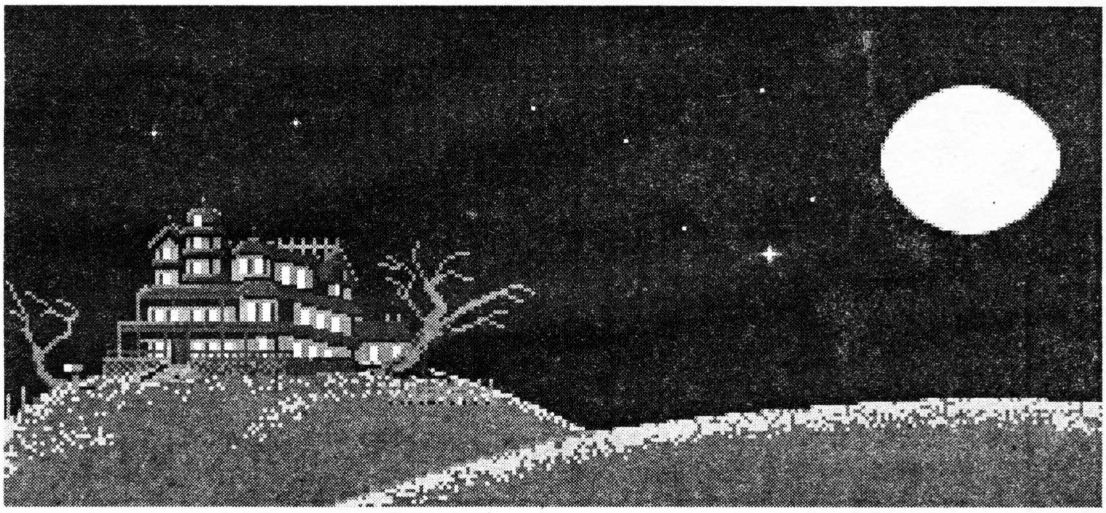
TERRORSOFT

Maniac Mansion

SOLUTION FOR PC & COMMODORE

Pentru a termina jocul mai ai nevoie de încă doi prieteni pe care ţi-i alegi la început. Bernard va trebui să fie neapărat unul dintre cei doi. Al doilea poate fi Syd sau Razor.

Mergi cu Dave până în faţa vilei, ridică covorul, ia cheia şi descuie uşa principală. Intră în hol şi împinge capul de balaur aflat la capătul balustradei din dreapta pentru a deschide uşa fără mâner. Întoarce-te la cei doi prieteni ai tăi şi alege-l pe Bernard (NEW KID). Mergi până la Dave şi intră pe uşa deschisă, foloseşte comanda WHAT IS pentru a găsi întrerupătorul şi aprinde lumina. Ia cheia galbenă şi întoarce-te în hol. Deschide uşa din dreapta şi intră în sufragerie, aici deschide aparatul vechi de radio, ia tubul, deschide dulapul şi reţine conţinutul lui. Continuă să mergi în drepta până ajungi în bibliotecă şi aprinde lumina. Mergi spre telefon, deschide panoul detaşabil din bibliotecă şi ia caseta neînregistrată. Salvează situaţia şi întoarce-te în hol. Pune-l pe Bernard să deschidă uşa de lângă ceasul bunicului, te afli acum în bucătărie unde Edna caută ceva în frigider. Poţi scăpa de ea în două feluri; ieşi din cameră şi intri din nou, sau te laşi prins şi dus în închisoare (pentru a evada ai nevoie de încă un prieten, caută pe peretele din spate cărămida detaşabilă şi împinge-o, uşa se va deschide dar pentru puţin timp). După ce ai scăpat de Edna ia lanterna de pe dulap, deschide frigiderul şi ia cutia de pepsi, apoi continuă să mergi în dreapta până ajungi în cămară. Ia sticla cu developator, sucul de fructe, borcanul de sticlă şi descuie uşa cu cheia galbenă. Foloseşte borcanul de sticlă cu piscina, deschide poarta, intră în garaj şi întoarce-te în hol. Urcă la primul etaj pe scara centrală şi intră pe uşa din dreapta în studio, ia cutia cu dizolvant, penelul şi castronul cu fructe de ceară. Apoi intră pe uşa din stânga în camera de muzică, uită-te la televizor şi reţine sfatul prezentatorului. Întoarce-te înapoi şi intră pe uşa din centru (la versiunea IBM va trebui să introduci codurile din documentaţia jocului); odată intrat, deschide prima uşă şi aprinde lumina în cameră. Pune-l pe Bernard să deschidă biroul şi ia manuscrisul. Urcă la al doilea etaj şi dă-i castronul cu fructe de ceară şi sucul de fructe tentaculului verde pentru a te lăsa să treci. Urcă la etajul al treilea şi intră pe prima uşă în camera cu staţia de radio, uită-te pe podea şi culege moneda. Urcă pe scara găsită aici - în camera dintre cioburile de sticlă. Ia caseta, opreşte casetofonul şi întoarce-te în camera de muzică. Foloseşte caseta cu recorder-ul şi înregistrează melodia pe care o va cânta Razor (Syd) la pian. Du-te la al doilea etaj, intră în camera cu staţia de radio şi urcă în camera tentaculului verde, foloseşte caseta cu casetofonul şi porneşte-l. Tentaculul verde, rocker înrăit, te va coopta în formaţia lui şi îţi va da o casetă demo. Ieşi din camera cu staţia de radio şi intră pe a treia uşă în camera de forţă. Poziţioneaz-o pe Razor (Syd) pe scara principală de la intrarea principală pentru a o folosi mai târziu. Schimbă la Dave şi du-te la etajul doi în camera cu jocuri, la tonomatul "Meteor Mess" şi foloseşte quarter-ul în slot, notează-ţi high score-ul pe care l-a realizat Dr. Fred care este şi combinaţia uşii blindate a laboratorului secret. Oricum dacă Dr. Fred nu s-a jucat încă la tonomat, va trebui să aştepţi şi să priveşti, dacă vrei să faci o nouă încercare va trebui să descui uşiţa şi



să-ţi iei înapoi quarter-ul.

[Urcă pe scara găsită aici - în camera] tentaculului verde. Ascultă povestea lui, ia discul şi uită-te atent în colţul din dreapta, de unde iei cheia galbenă.

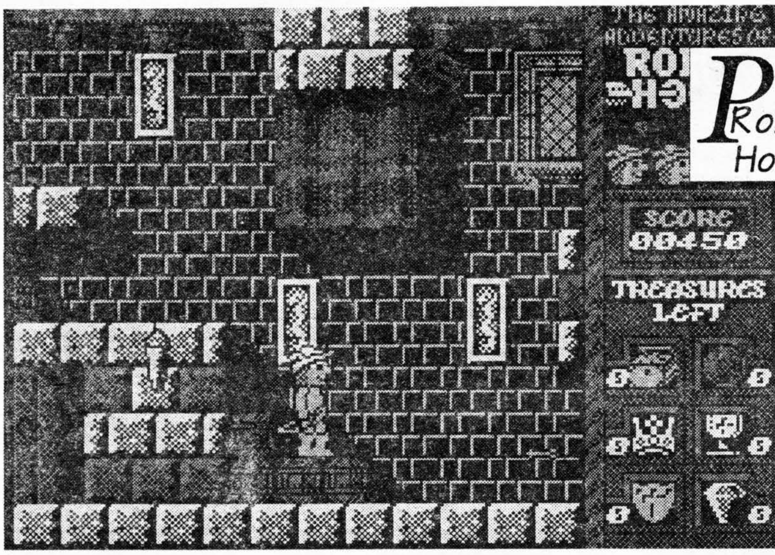
În curând va suna poştaşul la uşă aducând un colet pentru ED - care va coborî să-l ia. Încearcă să-l iei înaintea lui cu personajul cel mai apropiat de cutia poştală. Deschide pachetul şi ia timbrele. Acum du-l pe Bernard în camera de muzică, foloseşte discul găsit în camera tentaculului verde cu Victrola şi caseta neînregistrată cu recorder-ul, porneşte-le şi înregistrează sunetele stridente de pe disc pe casetă. Ia caseta. Du-te în sufragerie şi foloseşte caseta cu player-ul. După ce se sparge lustra ia cheia ruginită [dintre cioburile de sticlă]. Foloseşte Hunk-o-matic machine de două ori. Deschide uşa din dreapta, intră în baie şi ia buretele de lângă chiuvetă. Întoarce-te înapoi în holul etajului doi şi deschide uşa din dreapta, în camera asta vei vedea pe un perete o pată de vopsea. Foloseşte cutia cu dizolvant pe pata de vopsea. Deschide uşa care apare dar nu intra încă.

Pe scurt Dr. Fred vă anunţă că lumina va fi întreruptă pentru cinci minute, ai încă o şansă să repari sârmele rupte în caz că nu ai reuşit să o faci mai devreme. Adu-ţi toate personajele în foyer şi pune-l pe Bernard să-i dea timbrele lui Razor (Syd), cheia mică şi cheia de acces (card key) lui Dave, apoi du-l pe Bernard în bucătărie, salvează jocul, deschide cuptorul cu microunde, aşteaptă, opreşte cuptorul cu microunde. Acum du-l pe Bernard în camera cu staţia de radio, citeşte wanted poster şi notează-ţi numărul de telefon, apoi foloseşte tubul de radio în soclu (radio socket). Schimbă la Razor (Syd) şi du-o în bucătărie, deschide cuptorul cu microunde, ia plicul, foloseşte timbrele pe plic, dă-i quarter-ul lui Dave, du-o pe Razor la etajul doi şi foloseşte plicul cu maşina de scris (în camera cu planta), trebuie să introduci adresa celor trei tipi care publică orice (adu-ţi aminte de anunţul pe care l-ai văzut mai devreme la TV), acum foloseşte caseta demonstrativă cu plicul, odată făcută treaba, coboară scările şi

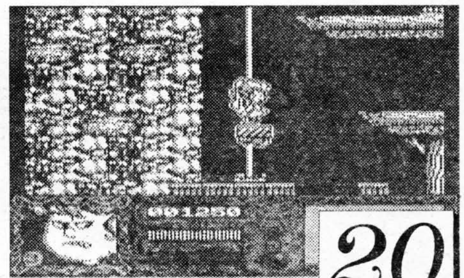


Soneria va suna şi vei primi contractul de la cei trei tipi pentru tentaculul verde, schimbă la Razor şi ia contractul. Dacă nu ai auzit soneria încă schimbă la Bernard, care este încă în camera cu staţia de radio, şi pune-l să pornească staţia de radio, foloseşte radioul şi cheamă Meteor Police (foloseşte numărul de pe wanted poster). Pune-l pe Razor (Syd) să împingă gargoyle, apoi schimbă-l şi trimite-l jos în camera cu reactor, deschide uşa cu cheia ruginită (rusty key), intră în temniţă, deschide upper padlock şi lower padlock cu cheia sclipitoare (glowing key) şi foloseşte combinaţia de la tonomat pentru a deschide inner door. Dacă Meteor Police a examinat temniţa ar trebui să găseşti pe podea nişte documente, deci ia insigna de pe podea şi intră pe uşa laboratorului. Dă-i insigna tentaculului purpuriu care va începe să plângă. (Altă soluţie ar putea fi să-l pui pe Dave să ia contractul de Razor (Syd) şi să i-l dai tentaculului verde care tear fi protejat). De aici poţi să intri în camera unde este ţinută prizonieră Sandy, deschide dulăpiorul, foloseşte costumul protector de radiaţii, foloseşte cheia tubulară (card key) în slot-ul uşii automate, intră pe uşă în camera meteorului şi apoi trage de manetă pentru a-i salva, în sfârşit, pe Sandy şi pe Dr. Fred.

G.F. SOFT



P Robin Hood



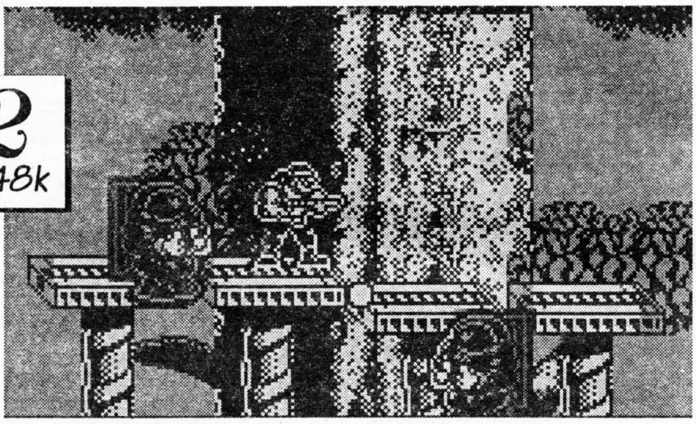
20 S 48k

TOP SPECTRUM 48K

1	R-TYPE	1987	IREM
2	MIDNIGHT RESISTANCE	1990	OCEAN
3	CHASE H.Q 1	1989	OCEAN
4	OP.THUNDERBOLT	1990	OCEAN
5	LAST NINJA 2	1988	SYSTEM 3
6	SPELLBOUND DIZZY	1991	CODE MASTERS
7	BATMAN THE MOVIE	1990	OCEAN
8	LEMMINGS	1991	PSYGNOSIS
9	U.N.SQUADRON	1989	US GOLD
10	TARGET RENEGADE	1988	IMAGINE
11	RICK DANGEROUS 2	1990	MICROSTYLE
12	MYTH	1989	SYSTEM 3
13	IRONMAN'S OFF ROAD	1990	GRAFTGOLD
14	LOTUS TURBO ESPRIT	1990	GREMLIN
15	HERO QUEST	1991	GREMLIN
16	SEYMOUR AT MOVIES	1991	CODE MASTERS
17	ROBOCOP	1987	OCEAN
18	SHADOW OF THE BEAST	1990	GREMLIN
19	TURTLES NINJA 2	1991	PROBE
20	POTSWORTH & CO.	1992	HI TEC

Propuneri:

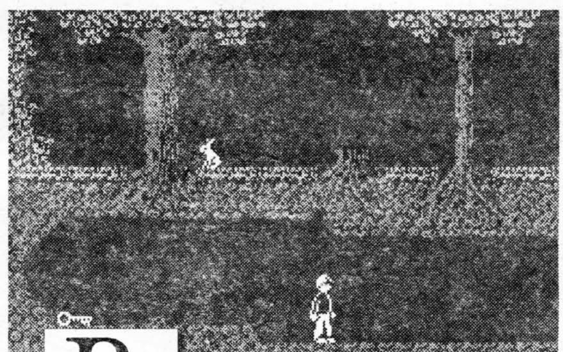
AMAZING ADVENTURES OF ROBIN HOOD - CODE MASTERS
RECKLESS RUFUS - ALTERNATIVE
CRYSTAL KINGDOM DIZZY - CODE MASTERS
JONNY QUEST - HI TEC
MURRAY MOUSE - CODE MASTERS



2 S 48k

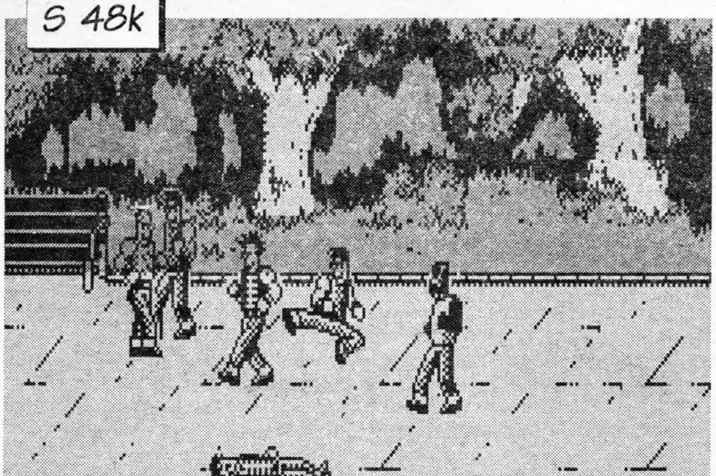
TOP 10 SPECTRUM DEMO

1.	LYRA 2 MEGADEMO	1990	E.S.I.
2.	SONG IN LINES 5	1991	BUSY SOFT
3.	SHOCK MEGADEMO	1992	E.S.I.
4.	N.M.I. 3	1991	DYNAMITE DYNASTIE
5.	FX SOUND 4	1989	FUXOFT
6.	OVERSCAN	1991	BUSY SOFT
7.	SIGNAL 3	1990	MICKROPOL
8.	7-TH DEMO	1990	THE PRISONERS
9.	T.I.T. DEMO	1990	THE ISRAELI TEAM
10.	CRAZY SAMPLE 2	1989	THE LORDS



P Jonny Quest

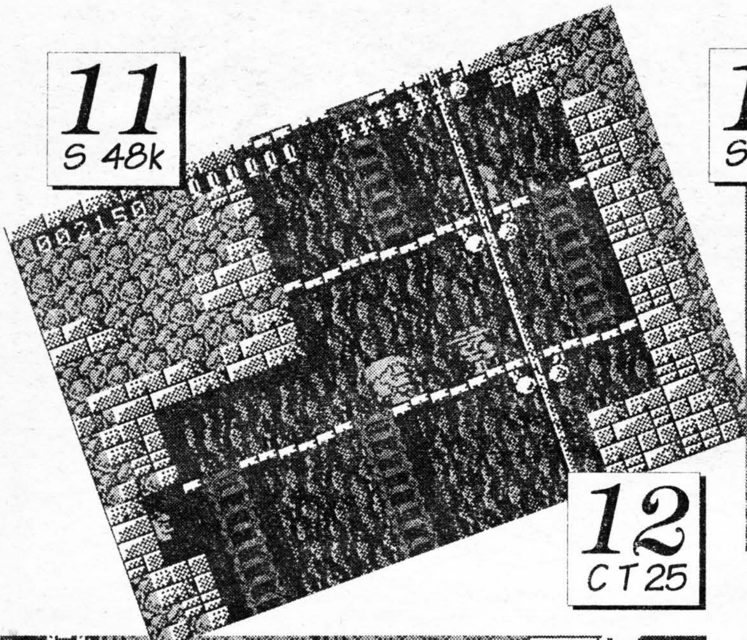
10 S 48k



1 CT 25



Legenda: **P=propunere; CT=Commodore; S48=Spectrum 48; S128=Spectrum 128**





TOP SPECTRUM 128K

1	NAVY SEALS	1990 OCEAN
2	DARKMAN	1991 OCEAN
3	THE ADDAMS FAMILY	1991 OCEAN
4	WRESTLEMANIA	1991 OCEAN
5	RODLAND	1991 STORM
6	HUDSON HAWK	1991 OCEAN
7	WHERE TIME STOOD STILL	1988 OCEAN
8	SPACE CRUSADE	1992 GREMLIN
9	HOSTAGES	1988 INFOGRAMES
10	PANG	1991 OCEAN
11	BATTLE COMMAND	1991 OCEAN
12	DOUBLE DRAGON 3	1991 STORM
13	ASTRO MARINE CORPS	1989 DINAMIC
14	ROBOCOP 3	1992 OCEAN
15	NIGHT HUNTER	1990 UBI SOFT
16	BACK TO FUTURE 3	1990 IMAGE WORKS
17	S.W.I.V.	1990 STORM
18	TOTAL RECALL	1990 OCEAN
19	SLIGHTLY MAGIC	1990 CODE MASTERS
20	CAPTAIN DYNAMO	1992 CODE MASTERS



COMMODORE TOP 25

1.	STREET FIGHTER 2	- US GOLD
2.	STREET FIGHTER	- KIXX
3.	DIZZY PRINCE OF YOLKFOLK	- CODE MASTERS
4.	GOLDEN AXE	- TRONIX
5.	HERO QUEST	- GBH
6.	TERMINATOR 2	- HIT SQUAD
7.	WRESTLING SUPER STARS	- CODE MASTERS
8.	F15 STRIKE EAGLE	- KIXX
9.	F16 COMBAT PILOT	- ACTION 16
10.	FUN SCHOOL 2 OVER 8S	- HIT SQUAD
11.	GRAEME SOUNESS SOCCER	- ZEPPELIN
12.	RICK DANGEROUS 2	- KIXX
13.	SHOOT EM UP CONSTR. KIT	- GBH
14.	AMERICAN TAG TEAM WRESTLING	- ZEPPELIN
15.	WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR	- OCEAN
16.	ARNIE 2	- ZEPPELIN
17.	SPELLBOUND DIZZY	- CODE MASTERS
18.	RAINBOW ISLANDS	- HIT SQUAD
19.	TEST DRIVE 2	- HIT SQUAD
20.	FOOTBALL MANAGER 3	- PRISM
21.	MAGICLAND DIZZY	- CODE MASTERS
22.	CREATURES	- KIXX
23.	CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER	- ZEPPELIN
24.	CAPTAIN DYNAMO	- CODE MASTERS
25.	MANCHESTER UNITED	- GBH



WHERE TIME STOOD STILL

S-a întâmplat odată ca avionul unei expediții să se prăbușească într-un teritoriu necunoscut până atunci. Au rămas în viață patru personaje: Jarret, șeful micului grup, Gloria, Dirk și Clive. Pe când se sfătuiau ce să facă, pe deasupra lor a trecut o vietate care semăna cu o pasăre, ceva care putea fi văzut numai în cărțile de preistorie. Și-au dat seama rapid că acel tărâm, printr-o minune, s-a oprit din evoluție rămânând la un stadiu primar de dezvoltare. Când au văzut din avion că ținutul este înconjurat de munți, nu și-au pierdut speranța, ci au pornit spre înălțimile muntoase ce se profilau în depărtare. Cine a citit "Călătorie în Plutonia", "Călătorie spre centrul Pământului" sau "Lumea pierdută" își dă seama că povestea seamănă cu cele din cărțile respective. Programul este realizat numai pentru calculatoarele Spectrum 128K. După încărcare se poate regla modul de dirijare (1-4 apoi "O"). Odată confirmată opțiunea nu ne mai putem întoarce la ea. Dacă alegem varianta "Keyboard" trebuie să definim tastele. După aceasta vă recomand să exersați puțin cu meniurile jocului, acestea nefiind greu de manevrat.

Dintre cele patru personaje putem dirija numai unul singur, celelalte mișcându-se în funcție de primul. Personajul dirijat poate fi schimbat numai când moare. În acest caz trebuie ales un alt conducător. Liniuțele de sub chipul personajelor indică puterea, cât sunt de sătui și câtă muniție au. Dacă personajele sunt obosite și este noapte trebuie să vă opriți și să vă culcați pentru ca a doua zi să vă sculați cu forțe proaspete. Considerând că v-ați familiarizat cu meniurile să trecem la acțiune.

Nu voi prezenta un comentariu pe care urmărindu-l să nu vă dea nici o posibilitate să vă gândiți și voi la soluții pentru terminarea jocului, care nu este prea dificil. Voi face o scurtă prezentare a personajelor și a obiectelor întâlnite și utilitatea lor.

La începutul jocului ne aflăm lângă avionul prăbușit cu buzunarele goale. Excepție fac Gloria care are o scoică cu perle frumoase și Dirk care are un ceas de mână. Dacă vreunul din personaje vrea să transmită ceva apare într-o fereastră chipul său și ce are de spus.

Alte personaje:

- pterodactilul: survolează periodic spațiul de joc. Evitați să fiți prinși;
- caracatița: ne atrage în mlaștină. Nu vă apropiați și nu vă va ajunge. Dacă vă trage în mlaștină, personajul este pierdut cu obiectele ce le are asupra sa;
- balaurul: este dincolo de mlaștină. Este foarte rapid și ne putem salva doar prin fugă și schimbând cât mai des direcția. Vom obține avantaj și el se pierde pe drum. Alt balaur se află dincolo de râu (trecem râul pe sub cascadă);
- baștinașii: au satul dincolo de mlaștină. Sunt pașnici dacă le dăm perlele Gloriei. Dirk (profesorul) știe limba lor și poate fi translator. După ce ne oferă mâncarea puneți perlele jos și șeful tribului vă va mai da o bucată de șuncă pe care n-o mâncați;
- canibalii: au satul peste râu. Fără somație ne atacă cu sulițe. Îi putem împușca;
- mâna: - spiritul muntelui - apare dintr-o deschizătură de pe drumul de peste trecătoare. Dacă nu-i dăm șunca primită de la băștinași ne ia de gât și ne aruncă în prăpastie;
- furnicarul blindat: îl întâlnim aproape de sfârșitul jocului. Dacă e în preajma noastră ne atacă. Prin schimbări de direcție îl putem "scutura" de pe noi;
- stâncile: - bolovanii - se rostogolesc din munți. Trebuie să ne ferim de ei. Dacă persoana dirijată are un accident obiectele sale rămân lânga ea.



Obiectele folosite:

- geanta: după ce am luat-o putem băga în ea obiectele, putând avea astfel opt obiecte și nu patru;
- plosca: dacă personajului ii e sete ("I´m thirsty") i-o potolește. Dacă se golește, o putem umple de la râu;
- trusa sanitară: dacă am fost răniți de sulițe, ne crește puterea;
- frânghia: trecând podul, acesta se rupe sub grăsanul Clive. Poate fi salvat cu frânghia care trebuie să fie la altcineva;
- hrana: - cutii - pentru scăderea foamei;
- cuțit;
- lada de muniție: pentru încărcarea pistoalelor;
- deschizător de conserve: pentru pachetul de mâncare;
- dinamita: pentru a arunca în aer stâncile căzute pe drum (aproape de sfârșit). După aprinderea fitilului se așează jos, altfel explodează în buzunar (stâncile pot fi și ocolite);
- șunca prăjită: la traversarea trecătorii trebuie îmbunat spiritul muntelui. În fața mâinii ieșite din deschizătură se lasă șunca jos, după care putem trece dar imediat ,pentru că mai târziu nu ne va mai ține minte și ne va trage în prăpastie;
- globul magic: dacă îl salvăm pe Clive și ajungem dincolo de râu canibalii îl vor împinge spre prăpastie, în apropierea globului magic care-l va salva;
- stâncile: închid drumul. Se vor dinamita dar se pot și ocoli.

După această lungă aventură ,ajungem în peștera prin care ne întoarcem în lumea civilizată.

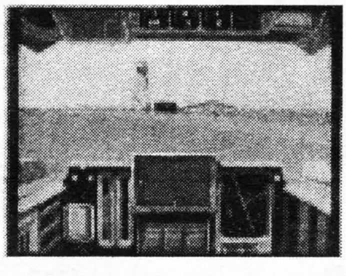
Ce ziceți de o expediție ulterioară?

TERRORSOFT

BATTLE COMMAND

FOR SPECTRUM & COMMODORE

Întodeauna mi-au plăcut jocurile de acest gen pentru că se apropie cel mai mult de realitate (foarte mult în cazul de față dacă ținem seama de capabilitățile Spectrumului). De fapt cred că acesta este idealul programatorilor când realizează un joc. Battle Command are o grafică 3D solidă și zece scenarii foarte bine puse la punct, fără să mai vorbim de efectele de sunet (Speccy 128k bineînțeles). Tancul de asalt "Mauler" pe care veți lupta trebuie pentru început înarmat. Puteți alege multe variante de înarmare, începând de la tunuri cu laser până la rachete cu ghidare manuală spre țintă (Whoo!).



După ce v-ați înarmat porniți în misiune, care este de genul "aruncă totul în aer", dar c´ând 200 de tancuri inamice încearcă să te arunce pe tine în aer (nu mai spun de mine, baterii antitanc, etc.) jocul devine fascinant. Pentru controlul tancului se pot folosi tastatura și joystick-urile.

Taste folosite:
Q, A, O, P, SPACE - control + fire,
S - stop,
D - damage,
R - rear view,
M - map,
N - vedere infraroșu,
C - întoarcere la joc,
K-J - stabilește raza de acțiune a mortierului
1-4 - alegerea armei,
H - cheamă elicopterul dar numai după ce ai terminat misiunea și sunteți pe "P"-ul de pe hartă
E - abort

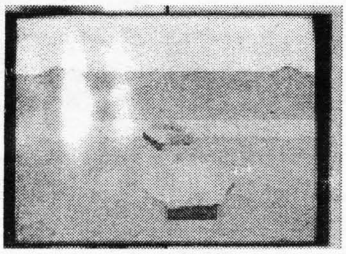
Pe hartă puteți vedea două litere: T și P. "T" (target) reprezintă locul unde trebuie să distrugeți tot iar "P" (pick up) este locul de unde vă recuperează elicopterul.

ARMAMENTUL

Turela	400 kg / 80 focuri / max 1
Missile	Banshee RRSS - 300 kg / 8 focuri / max 2
	Banshee IRSS - 300 kg / 6 focuri / max 2
	Banshee RRSA - 250 kg / 8 focuri / max 2
	Phoenix IRSA - 250 kg / 6 focuri / max 2
Canon	K 40 - 250 kg / 20 focuri / max 2
Mine	Sleeper - 250 kg / 5 focuri / max 2
Racheta	Dragon Fly - 500 kg / 3 focuri / max 2
Bomba	K 90 - 250 kg / 20 focuri / max 4
Spectra	Spectre - 100 kg / 12 focuri / max 2
Camuflaj	Phantom - 100 kg / 1 foc / max 2
Mina antitanc	Skeef - 200 kg / 12 focuri / max 2
Laser	Slam - 250 kg / 40 focuri / max 1

MISIUNILE

1) Blast´em mission - trebuie să găsești și să distrugi două din containerele cu fuel ale inamicului. Ele se află in N-E. Este o misiune de urgență și poate paraliza inamicul timp de mai multe săptămâni.

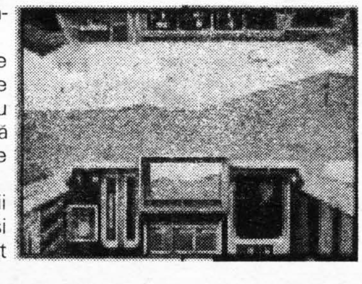


2) Missile battery - trebuie distruse rachetele sol-aer ale inamicului pentru a ușura atacul aviației din nord. Pentru început vă duceți în vest unde distrugeți radarul. În caz contrar, rachetele se vor lansa automat dacă vă apropiați.

3) Hostage Rescue - un om de știință care lucra la un proiect pentru tancuri a fost răpit. Trebuie găsit și adus înapoi în nord.

4) Railway Ambush - scopul acestei misiuni este să distrugeți trenul ce aprovizionează inamicul și care se deplasează spre est. La capătul liniei se află un complex care trebuie și el distrus.

5) Night Moves - așteaptă până se întunecă, selectează "infrared control" și atacă aeroportul. Misiunea constă în distrugerea avioanelor și a turnului de control.



6) Convoy Escort - obiectivul tău este escortarea unui important convoi de camioane la barăcile din nord-vest. Pentru a termina misiunea trebuie neapărat să ajungă măcar un camion la destinație (What a shame!)

7) Recover Satellite - unul din sateliții spion trimiși de tine a ieșit de pe orbită și a căzut în liniile inamice. Trebuie găsit înainte ca inamicul să-l distrugă.

8) River Raid - trebuie să intri în liniile inamice de pe malul râului și să distrugi patru bărci ce se deplasează pe râu, după care te duci în sud-vest și distrugi baza inamică de pe coastă.



9) Hide Out - operațiunea în spatele liniilor inamice a început. Trebuie să distrugi centrul de comandă. Ca rezultat, comanda asupra armatei va fi pierdută și va scade avantajul strategic.

10) Grand Finale - aceasta este ultima misiune înainte de a părăsi tancul. Trebuie distruse barăcile inamice. Vei fi față în față cu toată forța de foc a inamicului.

METALSOFT

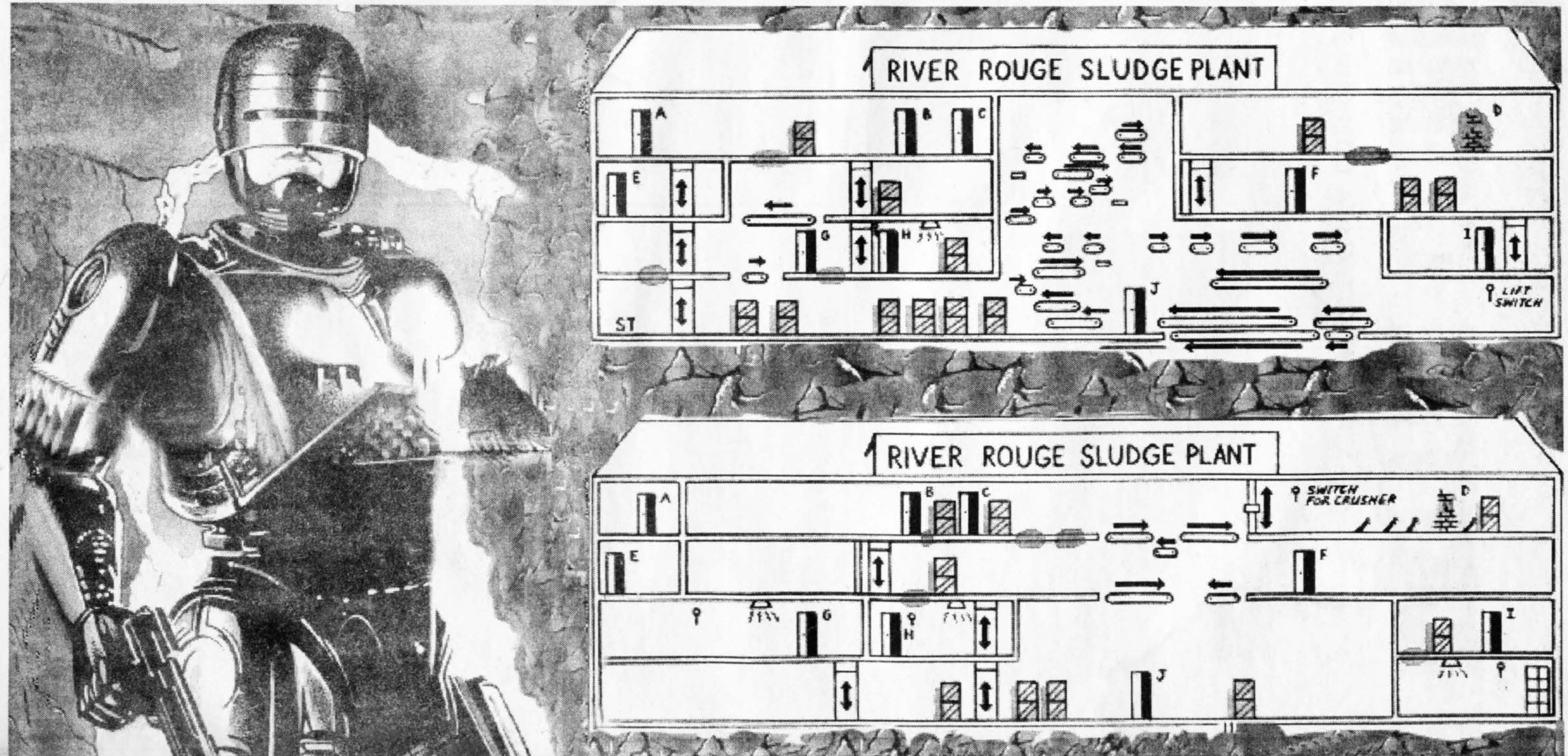
THE ULTIMATE SHOOT´EM UP

În articolul de față încercăm să prezentăm toate jocurile de tip "shoot´em up" realizate pe COMMODORE și in același timp să vă răspundem la niște întrebări de genul: în ce an a fost realizat DELTA ? cine a apărut mai întîi: R-TYPE sau IO ? ce-i cu lista asta de mai jos ?. Pentru a afla răspunsul la aceste întrebări citiți lista de mai jos.

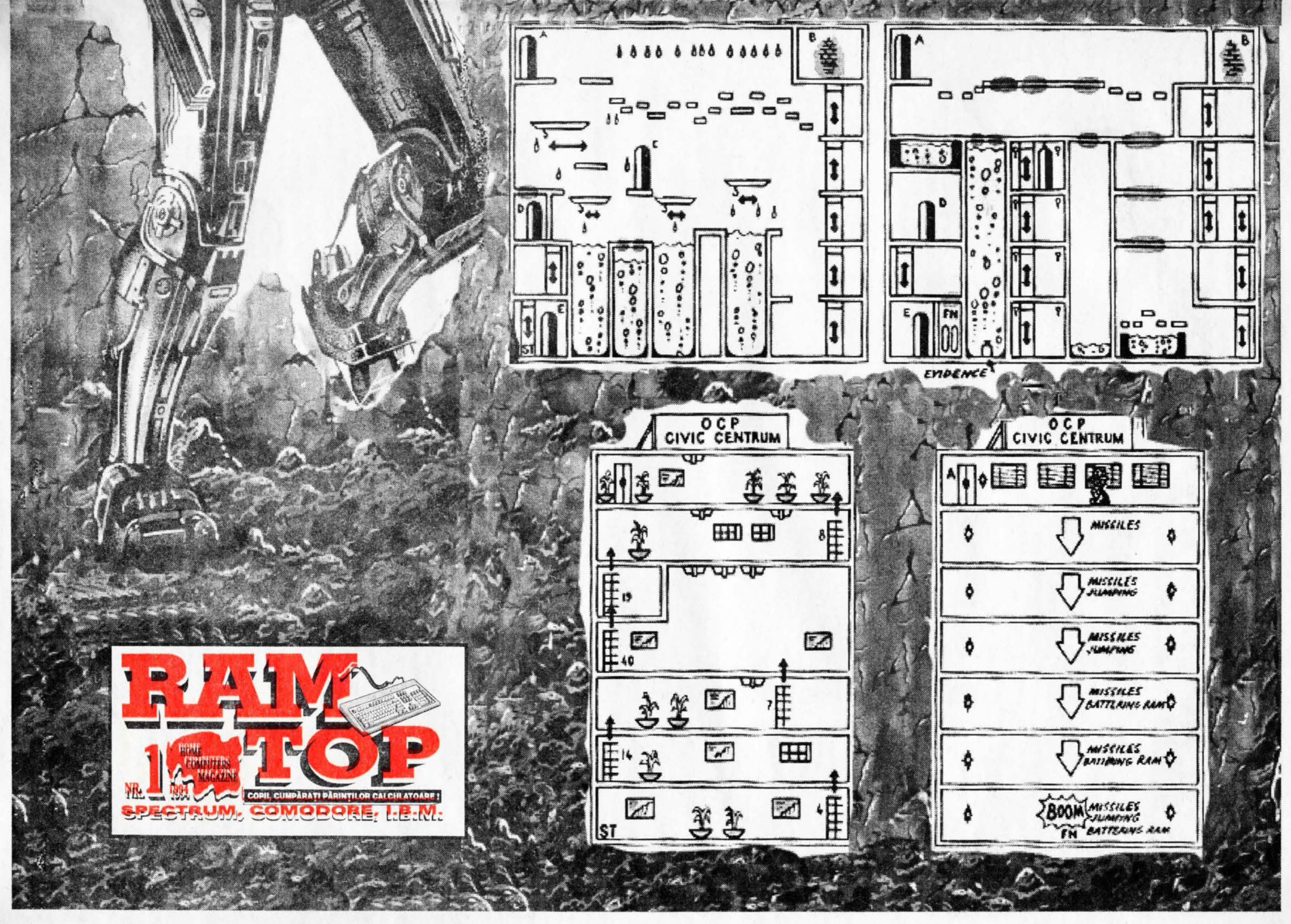
NUME	FIRMA	ANUL	VALOAREA
NEOCLYPS	(PSS)	1984	* * * * *
REVENGE OF MUT.C.	(LLAMASOFT)	1984	* * * * *
SHEEP IN SPACE	(LLAMASOFT)	1984	* * * *
SKYLINE ATTACK	(CENTURY)	1984	* * * *
3D SCRAMBLE	(LIVE WIRE)	1985	* * * * *
AIR WOLF	(ELITE)	1985	* * * *
DROPZONE	(US GOLD)	1985	* * * *
SHOOT´ EM UP	(ALLIGATA)	1985	* *
Z	(RINO)	1985	* *
URIDIUM	(HEWSON)	1986	* * * *
MOON SHUTTLE	(A ACTION)	1986	*
GREEN BERET	(IMAGINE)	1986	* * * * *
TRAP	(ALLIGATA)	1986	* * *
WARHAWK	(FIREBIRD)	1986	* * * * *
PARALLAX	(OCEAN)	1986	* * * * *
IRIDIS ALPHA	(LLAMASOFT)	1986	* * * * *
SANXION	(THALAMUS)	1986	* * * *
1942	(ELITE)	1987	* * * * *
1943	(A ACTION)	1987	*
LIGHTFORCE	(FTL)	1987	* * * * *
NEMESIS	(KONAMI)	1987	* * * * *
RIVER RAID	(FIREBIRD)	1987	* *
SLAP FIGHT	(IMAGINE)	1987	* * *
ZYNAPS	(HEWSON)	1987	* * * * *
REVENGE OF M.C.2	(MAD)	1987	* * * * *
MEGA APOCALYPSE	(MARTECH)	1987	* * * * *
HUNTER´S MOON	(THALAMUS)	1988	* * *
FLYING SHARK	(FIREBIRD)	1988	* * *
IKARI WARRIORS	(ELITE)	1988	* * * * *
DROID DREAMS	(BUG BYTE)	1988	*
IO	(FIREBIRD)	1988	* * * *
SIDE ARMS	(GO!)	1988	* * *
ZYBEX	(ZEPPELIN)	1988	* *
BEDLAM	(GO!)	1988	* *
CYBERNOID	(HEWSON)	1988	* * * * *
SUBTERRANEA	(RACK-IT)	1988	* * * *
POLTERGEIST	(CODE MASTERS)	1988	* * *
SALAMANDER	(IMAGINE)	1988	* * * * *

SEAL (Va urma)

ROBOCOP 2



RIVER ROUGE SLUDGE PLANT
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
ST
LIFT SWITCH
RIVER ROUGE SLUDGE PLANT
SWITCH FOR CRUSHER
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J


EVIDENCE
OCP
CIVIC CENTRUM
OCP
CIVIC CENTRUM
MISSILES
MISSILES JUMPING
MISSILES JUMPING
MISSILES BATTERING RAM
MISSILES BATTERING RAM
BOOM
MISSILES JUMPING BATTERING RAM
FN
ST
RAM TOP
NR. 1 1994
HOME COMPUTERS MAGAZINE
COPII, CUMPĂRAȚI PĂRINȚILOR CALCULATOARE!
SPECTRUM, COMODORE, I.B.M.

EMLYN HUGHES INT SOCCER
(E.H.I.S. - AUDIOGENIC 1989)

E.H.I.S. este un joc de fotbal cu scrolling orizontal și cu subtilități manageriale realizat în anul 1989 pe calculatoarele SPECTRUM 48/128K și COMMODORE.

Dacă vreți să rulați programul cu 2 (sau mai mulți) jucători și nu aveți joystick-uri, o problemă ar fi definirea tastelor astfel încât să nu se influențeze în timpul partidei; eu vă ofer o soluție:

	Player 1	Player 2
Fire	Z	L
Right	D	0
Left	S	9
Down	Q	M
Up	1	J

Atenție la alegere, căci este definitivă!

Pentru început, dacă n-ai mai văzut jocul, aparenta complexitate a meniurilor s-ar putea să te sperie, dar, după ce vei citi rândurile următoare, cred că nu vor mai prezenta nici un secret.

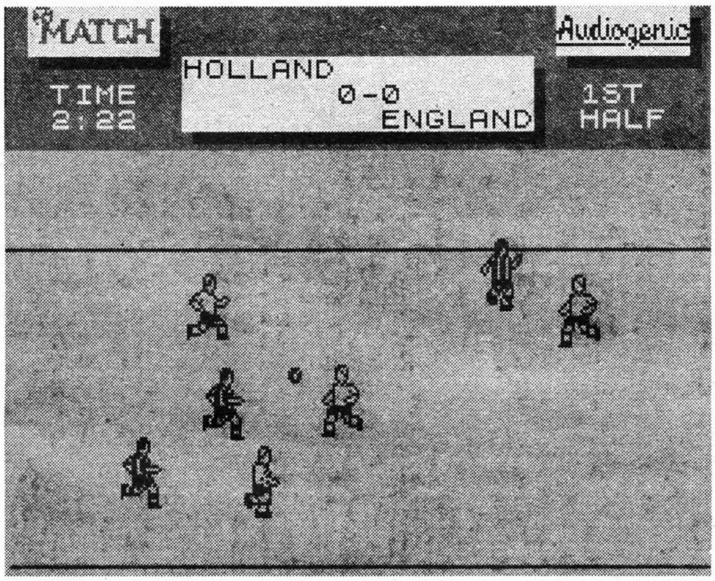
Să începem cu meniul OPTIONS (mai trebuie spus că "V" înseamnă "on" iar "X" este "off").

- Duration: durata, în minute, a unui meci (în mod normal 6 sau 8 minute); se modifică apăsând "fire" și o direcție;
- 1 or 2 vs C: determină numărul de jucători care luptă împotriva calculatorului în aceeași partidă;
- Extratime: "on" implică prelungiri la sfârșitul unei partide în care scorul a fost egal (numai în cupă!);
- View C vs C: vizualizează meciurile dintre echipele calculatorului (de obicei oțiunea este "off");
- Home & Away: pentru meciuri tur-retur se selectează "on";
- Practice: pentru antrenament se alege "on";
- Skill level: selectarea unui nivel între 1-10;
- Equal skill: dacă e pe "on" jucătorii vor obosi după câteva meciuri și vor trebui schimbați cu rezervele, altfel nu mai dau randament bun; de obicei opțiunea este "off";
- Backheels: "on" - poți da pase cu călcâiul;
- Kick directions: stabilește numărul de direcții în care poți trage; cel mai spectaculos este Kick 5 când poți lovi mingea sub foarte multe unghiuri;
- Auto Goalie: oricât am căutat, nu am găsit la ce folosește opțiunea (lăsați pe "on");
- Auto Reselect: "on"- îți selectezi jucătorul pe care îl conduci prin apăsarea tastelor direcționale când mingea nu e condusă de nimeni; pe "on" este mai greu de jucat dar mai spectaculos; pe "off" selecția se face de către calculator;
- Pts for win: stabilește nr. de puncte pentru victorie;
- Substitutes: nr. de schimbări permise într-o partidă.

Mai simplu este meniul COLORS în care se alege culoarea terenului și a jucătorilor.

Și acum să analizăm cel mai important meniu, GAME.

- Play match: pornește următoarea partidă;
- Arrange friendly: partide amicale, de antrenament;



- Pick team: în acest meniu poți face schimbări in "11"-le de bază;
- Postpone match: amână meciul ce urma a fi jucat;
- Start cup: începe o competiție cupa;
- Start league: începe o nouă ligă;
- Start season: începe un nou sezon ce cuprinde cupa și liga;
- Edit team: se modifică toate datele despre echipa curentă:
  - numele;
  - cine o conduce (Played by): pentru a putea fi condusă de un jucător uman trebuie schimbat COMPUTER cu numele jucătorului;
  - se pot schimba și numele fotbaliștilor împreună cu caracteristicile lor: viteza (spd), cât participă la apărare (def) și cât la atac (att); de exemplu jucătorul nr.11 trebuie să aibă bulinele Att pline iar cele Def goale.

Mai sunt afișate pe ecran: energia, nr. de partide în care a participat și numărul de goluri marcate de fiecare component al echipei.

- Load / Save team: încarcă / salvează o echipă;
- Load / Save all: încarcă / salvează întreaga situație.

Și în sfârșit să parcurgem și meniul afișării datelor, DISPLAYS.

- Show teams: afișează echipele;
- Show players: afișează componența unei echipe;
- Show fixtures: afișează programul etapei sau al unei echipe;
- Show results: afișează rezultatele etapei sau ale unei echipe;
- Show table: afișează clasamentul;
- By team / By week: influențează submeniurile Fixtures și Results.

Și acum să aruncăm o privire asupra jocului propriu-zis. Tu controlezi toți componenții echipei tale dar evident nu în același timp: controlul se dă fotbalistului care este cel mai aproape de minge.

Forța șutului este determinată de timpul cât ai ținut apăsată tasta de foc. Pentru a trage pe sus (prin tribuna oficială, uneori) apasă foc și înapoi. Dacă joci pe kick 5 sunt posibile mai multe lovituri; la combinațiile anterioare apăsând și o direcție, mingea se va duce în diagonală sub un unghi ce depinde de timpul cât ai apăsat direcția și înainte/înapoi. Loviturile cu călcâiul se pot da ținând apăsat foc și tastând pe rând înainte și înapoi. Când mingea e aproape de poarta ta, poți controla săriturile portarului cu "fire" + direcții (+ eventual sus/jos).

Programul se apropie foarte mult de fotbalul adevărat, în sensul că întâlnim out-uri, cornere, fault-uri și chiar lovituri de la 11 metri.

Un meci poate fi întrerupt cu tasta T, cu CS se pune pauza iar cu CS+V se termină repriza. Pentru a spori autenticitatea jocului când mingea este ieșită din teren cu CS+B întrerupem meciul pentru a face schimbările dorite (meniul GAME / Pick team pentru jucători, meniul OPTIONS pentru celelalte) după care îl reîncepem cu "Play match".

Nu există multe jocuri de fotbal bune pe SPECTRUM cu excepția poate a lui Manchester United. EHIS este însă un joc cu o grafică bună și o playabilitate excelentă. Ca majoritatea jocurilor de acest gen vă veți distra mai bine jucând cu mai mulți prieteni (ce campionat s-ar încinge cu opt jucători!) decât luptându-vă de unul singur cu calculatorul (și ieșind pe locul 2, uneori) pe care după puțin timp îl bați ușor.

Partea de management și diversele competiții adaugă varietate jocului și chiar dacă nu ești mort după fotbal, vei găsi jocul foarte interesant.

TERRORSOFT

Venturama

Coboară de pe stâncă, mergi în stânga și ia bila de cristal, mergi în dreapta, sari pe platformă, lasă bila deasupra săgeții. Du-te în dreapta, sari peste prăpastie, mergi în dreapta și ia coșul. Mergi în dreapta și sari peste toate prăpăstiile, mergi în dreapta, lasă jos coșul și sari repede pe platforma mișcătoare. Mergi odată cu platforma și sari pe bolovani, așteaptă ca platforma să ajungă sub tine și sari din nou pe ea. Du-te în dreapta, sari pe stânci și ia flautul magic. Încă o dată așteaptă ca platforma să ajungă sub tine și sari pe ea. Continuă să mergi în dreapta și când platforma va începe să meargă mai repede sari pe pamânt. Mergi în dreapta și stai între cele două coșuri. Când apar șerpii lasă jos flautul și șerpii vor dispărea. Ia de jos flautul, mergi la dreapta(x3) și sari peste toate prăpăstiile. Sari repede peste cărămida roșie înainte ca să dispară, mergi în dreapta de două ori, ia de jos greutatea, sari peste planta mâncătoare de oameni, mergi în dreapta de două ori și pune-te lângă liftul alb.Sari peste lift, mergi în dreapta și sari peste platformele albastre. Selectează greutatea pentru a fi lăsată jos, ia idolul făcut din lut și lasă greutatea în același timp. Du-te în stânga și suie-te pe lift, așteaptă ca liftul să se oprească după care ia-o spre stânga, sari peste prăpastie, mergi în stânga și ia cheia, mergi în stânga traversând podul iar când ajungi la capăt lasă jos idolul. Du-te în stânga, sari peste prăpastie(nu pe platforma ridicată) și lasă jos cheia în fața ușii. Du-te în stânga, sari peste lift, mergi în stânga și ia punga cu aur. Du-te în stânga, ia craniul și ferește-te de păianjen. Du-te înapoi la lift și urcă-te pe el. Mergi în stânga și aruncă idolul, du-te încet în stânga și fi atent la șerpi. Când apar șerpii lasă jos flautul magic și mergi de două ori în stânga. Sari peste lift (dacă te vei sui cu el vei muri). Sari pe mâna diavolului și lasă acolo aurul. Du-te în stânga și sari peste prăpastie. Iar pentru a termina jocul du-te în stânga până ajungi la balon și pleacă cu el (balonul nu va pleca dacă ai vreun obiect cu tine).

SEAL

THE GREAT ESCAPE

FOR SPECTRUM & COMMODORE

DAY ONE :

Ieşi din cameră pe uşa din stânga. Du-te la postul de gardă aflat în colţul din stânga jos al închisorii. Lângă piciorul stâng se afla cheia B. Urmăreşte gardul spre dreapta până când ajungi la o uşă. Descuie usa şi lasă cheia jos. Intră în camera din dreapta şi ia sculele. Intră în camera din stânga folosind sculele pentru a sparge lacătul şi ia lopata. Întoarce-te înapoi în dormitor şi lasă lopata şi sculele în tunelul de sub sobă. Du-te în camera de lângă intrarea în cantină şi ia cutia roşie. Deschide-o şi ia banii. Du-te la cantină, intră pe uşa din stânga şi ia cheia A. Mergi dreapta, sus, dreapta, descuie uşa cu cheia A, dreapta, jos, jos, jos, stânga, sus. Lasă cheia A jos, ia uniforma de sergent şi pune-o pe tine. Nu lua torta. Întoarce-te la cantină. Pune banii în tunel. Ia sculele şi intră pe uşa de lângă camera unde găseşti cutia roşie folosind sculele. Mergi jos, dreapta, jos şi foloseşte sculele pentru a intra pe uşa de jos. Nu lua cheia. Ia documentele din spatele scaunului.

Scoate-ţi uniforma şi pune documentele şi sculele în tunel. Mergi la apel iar apoi culcă-te.

DAY TWO :

Du-te în camera unde se află cutia roşie, deschide-o şi ia cleştele pentru tăiat sârma. Întoarce-te în tunelul de sub sobă, ia lopata şi târăşte-te prin tunel până la secţiunea prăbuşită. Sapă prin secţiune cu lopata. Du-te în cealaltă parte a tunelului şi lasă cleştele acolo. Întoarce-te înapoi, ia documentele şi lasă-le lângă cleşte. Întoarce-te la intrarea în tunel, lasă lopata acolo şi urmăreşte ceilalţi prizonieri.

DAY THREE :

Ia a treia cutie roşie, deschide-o, şi ia bucata de ciocolată. Las-o în tunel şi urmăreşte rutina prizonierilor pentru a ajunge în zona de exerciţii. Du-te în tunel şi stai acolo până la sfârşitul exerciţiilor. Ia documentele şi cleştele, du-te la marginea de sus şi taie gardul de sârmă. Lasă documentele lângă postul de gardă. Întoarce-te în tunel şi lasă cleştele acolo apoi ieşi şi lasă-te capturat de gărzi.

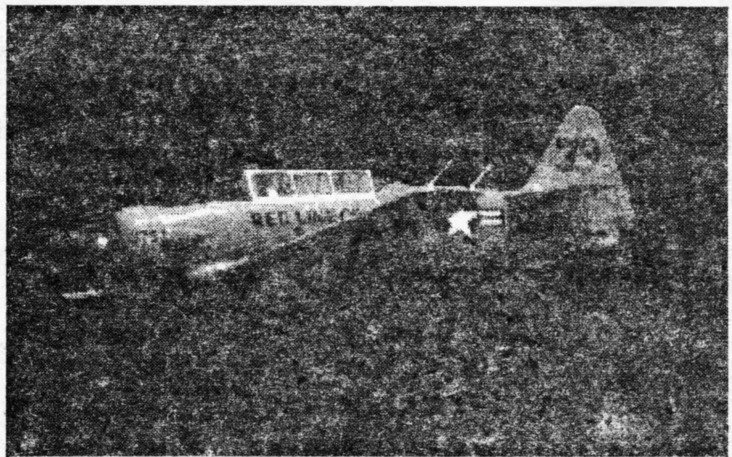
DAY FOUR :

Ia a treia cutie roşie, deschide-o, şi ia compasul. Lasă computer-ul să te ducă la exerciţii şi la cantină. Întoarce-te în tunel şi ia lopata. Du-te la secţiunea prăbuşită şi sapă prin ea. Lasă lopata şi ia cleştele. Aşteaptă până când se termină exerciţiile. Lasă cleştele şi ia documentele. Continuă să mergi în sus şi VEI EVADA în sfârşit!!!

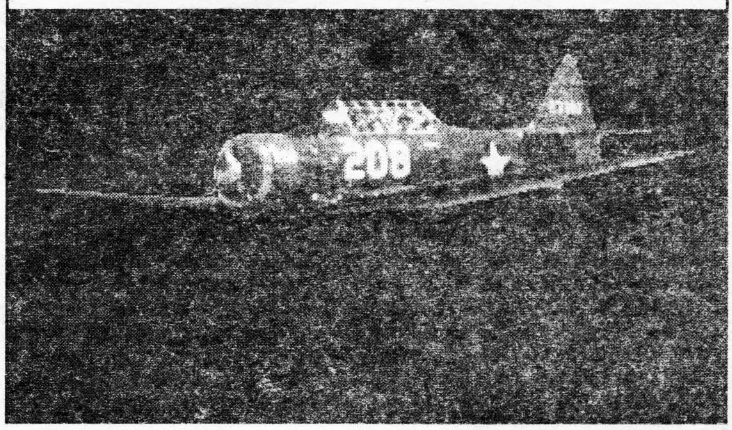
NOTE :

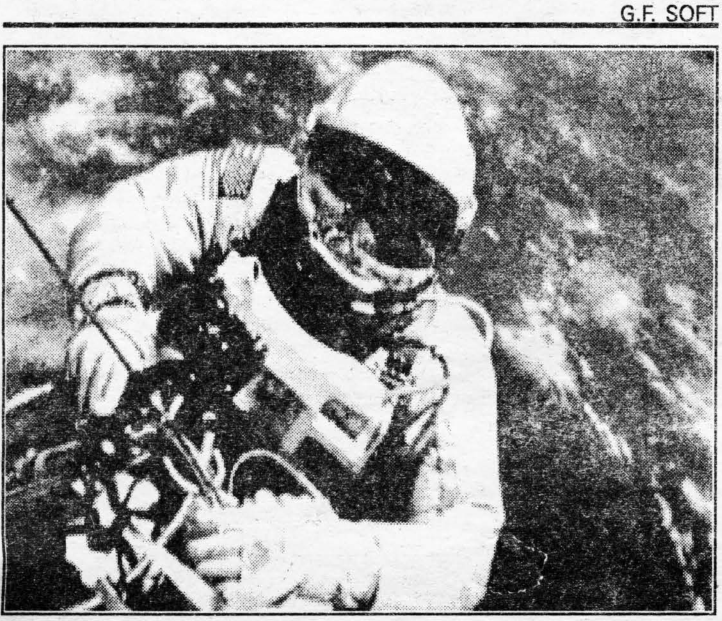
Dacă porţi uniforma doar comandantul poate să te prindă. Când fugi de gardieni mergi pe lângă zid şi foloseşte colţurile să scapi de ei. Calculează-ţi bine drumul prin zona gardienilor sau vei sfârşi în carceră.

G.F. SOFT



FOR SPECTRUM & COMMODORE





MOONWALKER

LEVEL 1 :

Ghidează-te singur cu ajutorul hărţii. Punctele mişcătoare sunt duşmanii iar punctele fixe sunt obiecte sau bucăţi din costumul de iepure. Fugi întodeauna, iar ca să eviţi celelalte personaje încearcă să mergi pe străzi cât mai mari. Nu-ţi face probleme din cauza timpului. După ce ai găsit tot ce ai nevoie du-te în colţul din stânga-sus al hărţii unde se află bicicleta.

LEVEL 2 :

La fel ca la nivelul unu, însă cu motociclete şi cu multe sub-nivele. Şi inamici mai rezistenţi. Ca să scapi de ei, alege o stradă mare şi mergi numai pe stânga sau pe dreapta iar când se apropie un inamic apasă DOWN, DOWN / RIGHT, RIGHT, RIGHT/UP şi UP - şi trebuie să scapi de el. Ghidează-te după hartă ca la nivelul unu, dar aici ai desenată pe hartă o linie care reprezintă rampa de pe care va trebui să sari cu maşina. Când găseşti 10 sfere te vei transforma într-o maşină şi vei dispare de pe hartă, deci mai bine lasă sfera de lângă rampă ca să o culegi la sfârşit, altfel vei muri pierzând timp. La ultimul sub-nivel te vei transforma într-o maşină şi va trebui să alergi pe o şosea fără inamici. E destul de simplu şi ai destul timp ca să îl termini.

LEVEL 3 :

Fugi în stânga, ia arma şi muniţia, opreşte-te, apasă foc şi aşteaptă să apară un inamic. Acum vei putea să îl omori imediat cum apar la fereastră. Ca să nu fii împuşcat, fugi imediat cum auzi zgomotul produs de armă. Din când în când vei rămâne fără muniţie şi va trebui să fugi să mai cauţi, ferindu-te de împuşcăturile lor.

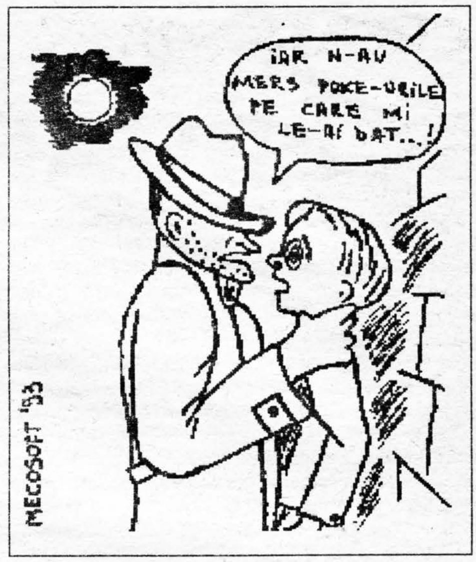
LEVEL 4 :

Împuşcă tot ce mişcă şi nu aştepta ca flama de pistol să se mărească. Trage în inamici imediat cum apar. Trage continuu (dacă ai un joystick foloseşte-l) şi din când în când uită-te la numărul inamicilor care mai sunt de împuşcat. Acest nivel este cel mai simplu din tot jocul, şi dacă ai ajuns aici nu vei pierde mai mult de o viaţă.

SEAL

Inițiem din acest număr rubrica POKEMANIA în care să puteți găsi poke-uri la jocuri (cât mai noi) și care să nu fi apărut până acum și în alte reviste. Din mulțimea de poke-uri de care dispunem, este aproape imposibil să le verificăm pe toate. Asta nu înseamnă că din zece jocuri, numai unul rulează cu vieți infinite. Nu vom da nici celebra serie de poke-uri ce au apărut în (fiecare) "hobBIT". La unele programe vom tipări loadere (dat fiind faptul că nu toate jocurile se pot sparge ușor) iar la cele la care în paranteze apare caracterul "*" înseamnă ca poke-ul se introduce mai greu (de obicei, în limbajul de asamblare). În unele cazuri vom prezenta mesaje care, introduse în timpul jocului, activează un mod CHEAT.

OK, here goes the Pokemaniac !



1. LITTLE PUFF IN DRAGONLAND
- loader pentru vieți infinite

```
10 CLEAR 29000
20 FOR I=23296 TO 23322: READ A: POKE I,A:
NEXT I
30 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,55,205,86,5,
221,33,204,116,17,52,139,62,255,55,205,86,5,201
40 RANDOMIZE USR 23296
50 POKE 53023,0: POKE 53024,0: POKE 53025,0
60 RANDOMIZE USR 52800
```

2. BACK TO THE FUTURE 2 (*)
- energie infinită: POKE 48649,183: POKE 44306,0
- vieți infinite: POKE 47998,0: POKE 48710,0

3. SKY HIGH STUNTMAN (*)
- fără dușmani: POKE 32039,0

4. TOP CAT
- energie infinită: apasă simultan tastele H,E,L,P

5. SIM CITY
- loader pentru bani nelimitați

```
10 REM SIM CITY-INFY CASH
20 CLEAR 32767: LOAD "" CODE 65024
30 POKE 65041,251: POKE 65042,201
40 RANDOMIZE USR 65024
50 POKE 65211,234
60 POKE 65212,255
70 FOR F=65514 TO 65535
80 READ A: POKE F,A: NEXT F
90 RANDOMIZE USR 65152
100 DATA 33,248,255,17,12,80
110 DATA 1,20,0,237,176,195
120 DATA 0,80,62,201,50,128
130 DATA 102,195,27,91
```

6. LASER SQUAD
- bani infiniți: POKE 40513,0

7. PUZZNIC
- încercări infinite: POKE 37911,0: POKE 37912,0
- password: PTRDRC

8. VIAJE
- coduri: level 2: EVAMARIASEFUE
level 3: GODFATH

9. CHIP'S CHALLENGE
- coduri pentru ultimele 4 nivele:
level 146: JHEN
level 147: COZA
level 148: RGSK
level 149: DIGW

10. SONIC BOOM
- credite infinite: POKE 31597,0

11. CHEVY CHASE
- loader pentru timp infinit

```
10 FOR F= 25E3 TO 25039
20 READ A:POKE F,A:NEXT F
30 RANDOMIZE USR 25E3
40 DATA 49,0,0,221,33
50 DATA 0,64,17,0,27
60 DATA 62,255,55,205,86
70 DATA 5,48,241,221,33
80 DATA 0,98,17,232,155
90 DATA 62,255,55,205,86
100 DATA 5,48,241,175,50
110 DATA 110,165,195,160,156
```

12. RICK DANGEROUS 2
- vieți infinite: POKE 39745,0
- bombe infinite: POKE 38303,0
- gloanțe infinite: POKE 35376,0

13. THE SPY WHO LOVED ME
- loader pentru 255 vieți

```
10 CLEAR 25191:LOAD""CODE
20 POKE 35055,255:RANDOMIZE USR 29951
```

14. SUPER TANK SIMULATOR
- loader pentru vieți infinite

```
10 CLEAR 24575: LOAD""CODE: POKE 24625,201
20 RANDOMIZE USR 24581: POKE 41548,0
30 RANDOMIZE USR 36933
```

15. BLINKY'S SCARY SCHOOL
- loader pentru vieți infinite
(tastați acest program după ce ați încărcat BASIC-ul cu MERGE"")

```
2 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: CLEAR 30000:
POKE 23773,0: RANDOMIZE USR 23760
3 INPUT"POKE Y/N";A$
4 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GO TO 6
5 RANDOMIZE USR 65279
6 POKE 65386,0: POKE 65387,247
7 FOR I=1 TO 9: READ A: POKE 63232+I,A:
NEXT I: GO TO 5
8 DATA 245,62,0,50,23,202,241,195,224,65
```

16. NIGHT HUNTER 128K
- vieți infinite: POKE 56737,0: POKE 54320,0: POKE 54321,0: POKE 49709,0: POKE 49710,0: POKE 49756,0: POKE 49757,0: POKE 49795,0: POKE 49796,0

17. LOGO
- coduri:
1. CODE; 2. GAME; 3. DISK; 4. HOME; 5. CALL; 6. MOON; 7. ROCK; 8. SLOT; 9. TEST; 10. EVIL; 11. GIFT; 12. KICK; 13. SAFE; 14. EXIT; 15. TREE; 16. WAVE; 17. YEAR; 18. ZERO; 19. LOVE .

18. NINJA SPIRIT
- vieți infinite: POKE 43535,60: POKE 43536,0

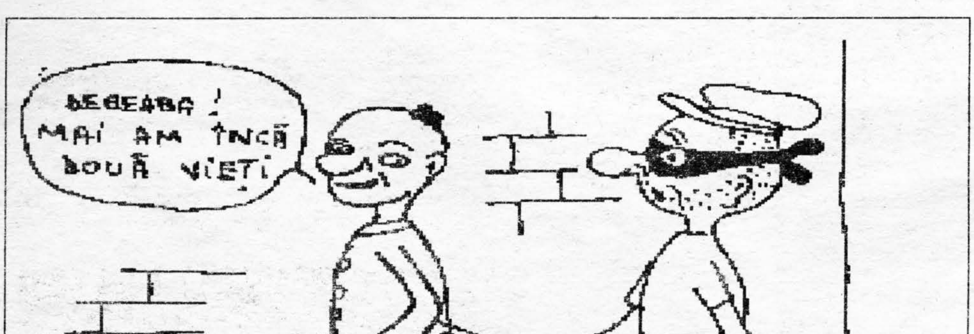
19. HYPSYS 2
- cod de acces: DROWSSAP

20. MYTICAL COMBAT (SOLOMON S KEY)
- vieți infinite: definește tastele E,B,O,R,P

TERRORSOFT & SEAL

LICENCE TO KILL 48K - POKE 47701,13
MIDNIGHT RESISTANCE - POKE 30736,0 - POKE 37590,0
BIG FOOT - POKE 50357,0
VINDICATOR 3 - POKE 31982,0 - POKE 32331,0
SENDA 2 PASSWORD - PLATANON

SLAYER SOFT TEAM



CHEATS FOR PC

MANCHESTER UNITED
Apasă tastele CTRL şi ESCAPE simultan. Acum adversarul tău va câştiga automat "five-nil".

TERMINATOR 2
Opreşte jocul (pause) şi apasă alternativ toate tastele funcţionale (F1-F12) apoi apasă FIRE pentru a porni jocul. Acum apăsând tasta ESCAPE poţi sări peste nivele.

LOTUS TURBO 2
Când ţi se cere parola tastează TURPENTINE pentru timp infinit.

BART SIMPSONS
VS. SPACE MUTANTS
Tastează SHEEP IN A GROUP WEARING HATS pentru vieţi infinite.

ELF
Tastează CHORPOO oricând în timpul jocului pentru vieţi infinite.

PANG
Tastează în screen-ul cu harta lumii "WHAT A NICE CHEAT" pentru a putea să-ţi alegi locaţia dorită.

SUPERCARS 2
Tastează în tabela de high-score "I WALK THE HILL" în locul numelui primului jucător şi "INWARDS" în locul numelui celui de-al doilea jucător pentru un efect surpriză

LARRY2-CODURI

Tipa	*Telefoane*
Blonda - rochie neagra, colier	5664
- rochie cenusie, colier	8487
- rochie cenusie, diadema	8627
- rochie alba	2737
Bruneta- rochie alba, decolteu in forma de triunghi	7448
- rochie alba, colier	8627
- rochie neagra, cercei galbeni	5633
- rochie neagra, cruce galbena, cercei	2868
- rochie neagra, colier	3787
- rochie cenusie,diadema galbena	3825
Satena - rochie neagra, cercei galbeni	3425
- rochie cenusie, diadema, cercei mici	6828
- rochie cenusie, cercei mari	5834
- rochie alba, colier, cercei	2867



CHEATS FOR SPECTRUM 128K

ROBOCOP 2
Defineşte-ţi tastele MSYULE apoi în timpul jocului apasă în acelaşi timp tastele GTI pentru a trece la nivelul următor.

TOTAL RECALL
Tastează în tabela de high-score THE END IS NIGH apoi în timpul jocului apasă tasta ENTER pentru a trece la nivelul următor.

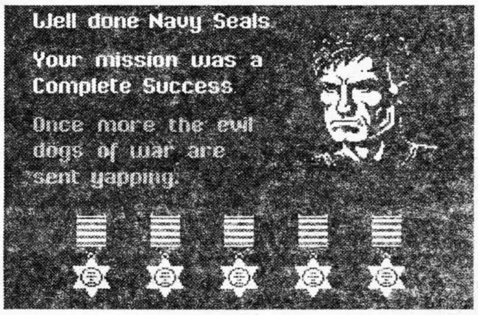
ROD-LAND
Tastează în tabela de high-score IHATEMYDOG pentru invulnerabilitate.

SPELLBOUND DIZZY
Tastează în screen-ul principal IWANTANOMLETTE apoi în timpul jocului apasă tasta C pentru a activa cheat mode.

SEYMOUR AT THE MOVIES
Tastează în screen-ul principal KAZANDKAZAGAIN apoi în timpul jocului apasă tasta C pentru a activa cheat mode.

NAVY SEALS A
Tastează în tabela de high-score CLUBBING SEASON apoi în timpul jocului apasă tasta ENTER pentru a trece la nivelul următor sau tasta W pentru a-ţi alege alte arme.

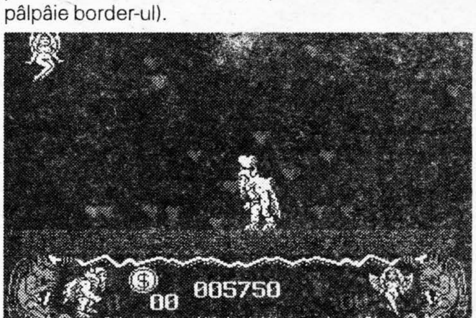
NAVY SEALS B
Tastează în tabela de high-score CLUBBING SEASON apoi în timpul jocului apasă tasta ENTER pentru screen-ul final sau tastele 1 şi 2 pentru harta oraşului (apasă I pentru o surpriză).



GAUNTLET 3
Tastează în screen-ul principal HELEN JOHNSON (după fiecare literă tastată screen-ul cu autorii jocului trebuie să se schimbe) apoi în timpul jocului apasă pauza (BREAK) şi SS pentru a activa cheat mode.

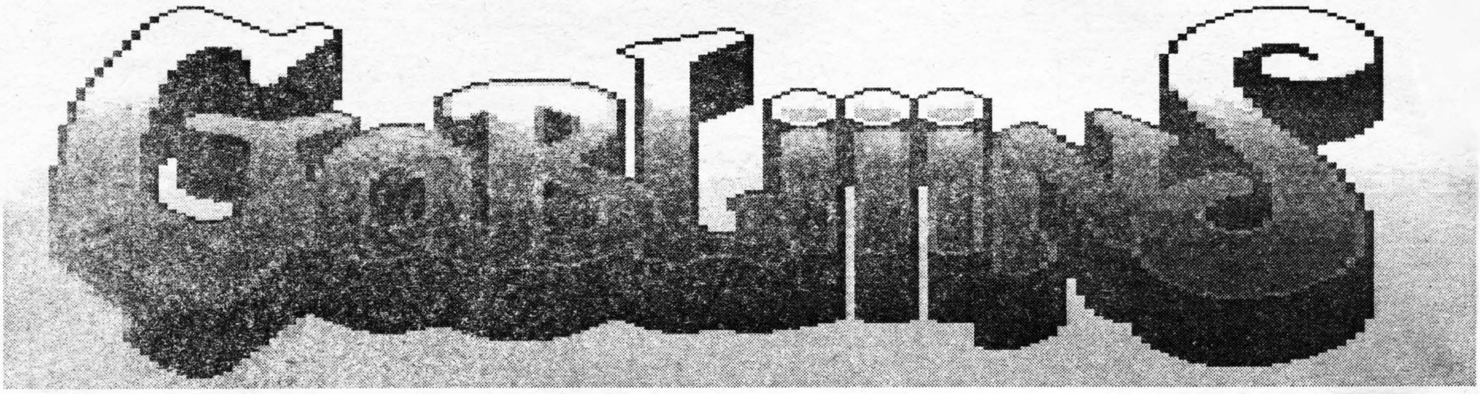
DARKMAN
Tastează în screen-ul principal BELA (trebuie să apară în colţul din dreapta jos) pentru energie infinită.

STORMLORD 2
Tastează în screen-ul principal MULTIPLE pentru invulnerabilitate (după tastare trebuie să pâlpâie border-ul).



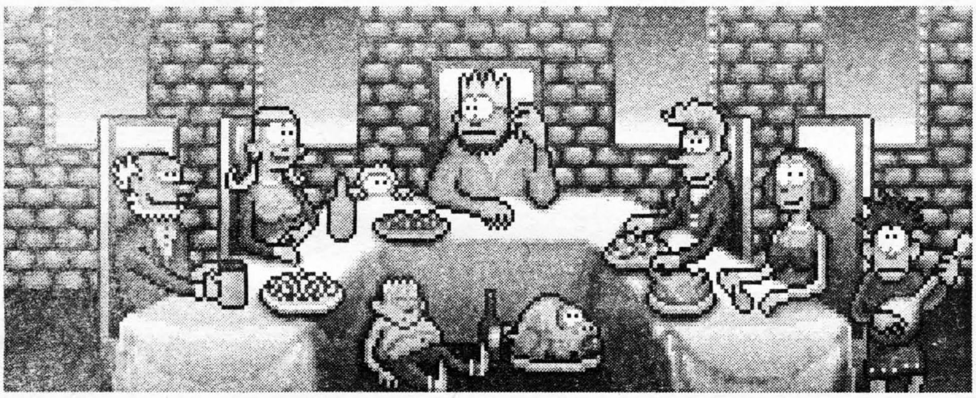


G.F.SOFT



Pentru începători sau pentru cei mai puțin obișnuiți cu tipul acesta de "quest" voi da câteva explicații care să vă introducă în "atmosfera" jocului.

După ce ați urmărit demo-ul de la începutul jocului urmează partea cea mai dificilă: introducerea codurilor (varianta care circulă pe la noi dispune de un fișier text care conține doar câteva coduri de acces).Dacă reușești să "intri" în joc îți vei da seama că a meritat chinul; atât grafica cât și ideea jocului fiind excelente. "Quest"-l pare simplu la prima vedere (toată acțiunea se desfășoară într-un singur "ecran") dar dacă ai răbdarea să-l joci, vei observa că unele idei ale băieților de la Gremlin, sunt cam greu de anticipat. Acțiunea jocului se complică și mai mult când o să observi că va trebui să te "descurci" cu trei gobblinsi (pitici), încercând să scapi regatul de vrăjitorul cel rău.



- fiecare pitic are calitățile lui: piticul cu barbă face vrăji, piticul cu căciulă culege obiecte și le folosește, iar piticul cu cască se cațără și dă cu pumnul.
- un nivel este terminat atunci când pe ecran apare "exit".
- capul de mort din partea de jos a ecranului îți permite să introduci codurile de acces în nivelele superioare ale jocului (pune săgeata pe el și apasă "fire").

Nivelul 1

Trage un pumn în arca de la intrare pe care se află un schelet de taur. Unul din coarne, mai slab prins, se va rupe. Culege cornul și suflă în el. Transformă crenguța căzută din copac în târnacop.

Nivelul 2

Vrăjește merele și ia-le la pumni. Odată căzute din copac poți să le culegi și să le arunci în prăpastie pentru a înlocui podul rupt (unul din mere este viermănos!). Folosește târnacopul în mână și culege diamantul.

Nivelul 3

Aveți 2 posibilități: ciocăniți la ușă sau îl convingeți pe vrăjitor să vă deschidă folosind diamantul.

Nivelul 4

Vrăjește una din cele două plante din camera vrăjitorului (vezi tu pe care). Pune-l pe piticul cu cască să se cațere pe tulpina plantei vrăjite și să dea un pumn în cartea de pe masă (nu uita să hrănești planta care îți taie calea cu o muscă care se află într-un borcan de pe masă). Acum poți să-l pui pe piticul cu căciulă să-i dea vrăjitorului diamantul.

Nivelul 5

Vrăjește liana care se află lângă tipul supărat de jos. Urcă pe liană și trage un pumn în ochiul drept al capului de piatră. Pune-l pe piticul cu caciulă pe limba statuiei. Vrăjește paratrăznetul de pe sarcofag și fugi repede pe limbă, lângă prietenul tău. Trage din nou un pumn în ochiul statuiei și limba se va ridica punându-i în siguranță pe prietenii tăi. Mumia care iese din sarcofag va reuși să-l sperie în sfârșit pe tipul care îți taia calea. Culege ciuperca.

Nivelul 6

Urcă-te pe ața păianjenului care îți barează trecerea și trage de a doua ață scurtă. Culege pistolul și folosește-l pe păianjenul gigant.

Nivelul 7

Vrăjește punga cu semințe din copac. Aruncă semințele pe pământul săpat din fața sperietoarei. Trage un pumn în sperietoare pentru a goni musafirii nepoftiți care au apărut. Vrăjește norul din dreapta aflat deasupra pamântului cultivat.

Nivelul 8

Vrăjește scheletul care îți va arunca un os. Transformă osul în fluier. Culege fluierul și folosește-l pe șarpe. Urcă pe "gâtul" șarpelui și trage un pumn în bolovanii din dreapta ecranului.

Prin acest mijloc poți să-ți ajuți prietenii tăi să urce sus și să evadați.

Nivelul 9

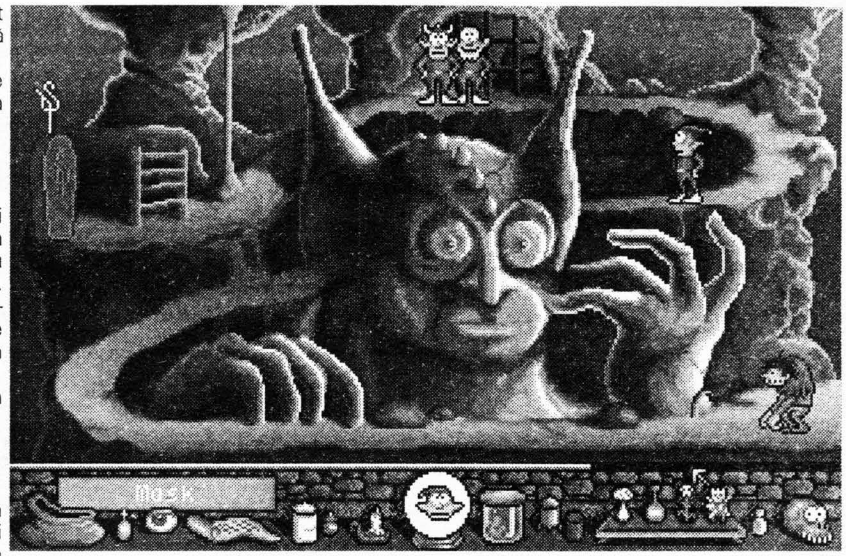
Culege copanul și dă-l "câinelui" care păzește casa vrăjitorului cel rău (atenție! nu te apropia prea mult).

Nivelul 10

Dă copanul brațului care iese din scorbură.
Pune-l pe piticul cu cască să tragă de una din crengile din dreapta ecranului. Culege plasa de prins fluturi cu piticul cu căciula și pune-l să stea pe creanga de



care trage piticul cu cască. Odată ajuns în vârful copacului prin acest mijloc original și cu piticul vrăjitor pune-l să vrăjească dopul de plută prins între crengile copacului.
Astupă cu dopul de plută scorbura prin care iese pasărea speriată de piticul cu cască pe care va trebui să-l pui să de-a cu pumnul în scorbura de jos. Prinde pasărea cu plasa de prins fluturi.

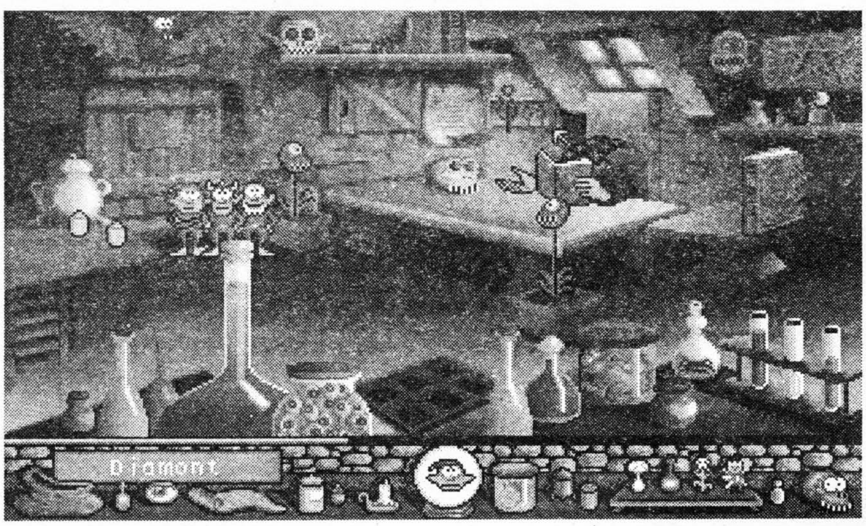


Nivelul 11

Culege pana de scris din calimară și gâdilă cu ea talpa scheletului spânzurat de perete. Nu încerca deocamdată să culegi cheia care a căzut din craniul acestuia. Culege gadget-ul din dreapta ecranului (nu știu cum îi zice pe românește) și dă-l scheletului pentru a-l ține ocupat. Acum poți să iei cheia liniștit și să-l eliberezi pe tipul din cușcă. Transformă pana de scris în "paletă" de prins muște. Capturează musca care a intrat pe fereastră și transform-o în "săgeată". Aruncă cu săgeata în ochiul vrăjitorului din tablou pentru a deschide seiful.
Culege sticluța cu licoarea care te face invizibil (nu bea licoarea din celelalte două sticluțe).

Nivelul 12

Vrăjește lespedea de piatră culege bățul și înfige-l în orificiul din piatra uriașă. Culege stropitoarea fermecată care iese din piatră și folosește-o pe cultura de ridichii. Pune-l pe piticul cu cască să ia la pumni toate ridichiile uriașe (fii atent, nu poți să știi ce poate să iasă dintr-o ridichie uriașă!!). În una din ridichii se află o ușă încuiată . Cheia o găsești în altă ridichie. Dacă ai reușit să supraviețuiești culege cheia și deschide ușa



Nivelul 13

Vrăjește rădăcina copacului și culege fluierul. Folosește-l pentru a chema pasărea la cuib. Trage un pumn în oul care a sărit din cuib și vrăjește-l. După ce piticul vrăjitor este transportat în dreapta ecranului vrăjește trompeta care se află în drum. Acum poți să folosești sticluța cu lichidul care te face invizibil, luată din camera vrăjitorului și să treci și pe piticul cu căciulă în partea dreaptă a ecranului. Culege morcovul și pune-l lângă vizuina șobolanului. Când iese șobolanul afară vrăjește-l și încearcă să te concentrezi să-l treci și pe piticul cu cască în dreapta ecranului.

Nivelul 14

Culege una din ghiulelele din grămada de jos, trage un pumn în țeava tunului, aruncă ghiuleaua în tun (nu uita să îndrepți țeava tunului spre tavanul plin cu morcovi) culege cutia de chibrituri din colțul de sus și aprinde fitilul. Culege morcovul care a căzut din tavan, aruncă-l în tun, îndreaptă tunul spre oala din sobă, aprinde fitilul și dă foc la lemnele din sobă. Mirosul plăcut de mâncare îl va trezi în sfârșit pe hârciog care îți va da ciocanul fermecat cu care vei putea să intri, prin gang, într-un ținut ciudat. Nu uita să iei cu tine pendulul magic.

Nivelul 15

Culege piatra, arunc-o pe X-ul marcat pe pământ și vrăjește-o de două ori. Vrăjește palmierul mai ciudat de pe statuie ca să obții un târnăcop, trage-i un pumn, culege-l și sapa o groapă în pământ chiar în fața statuiei (poți să determini locul exact cu ajutorul pendulului magic). Ai grijă să lărgești groapa cât mai mult folosind târnăcopul de mai multe ori.

Nivelul 16

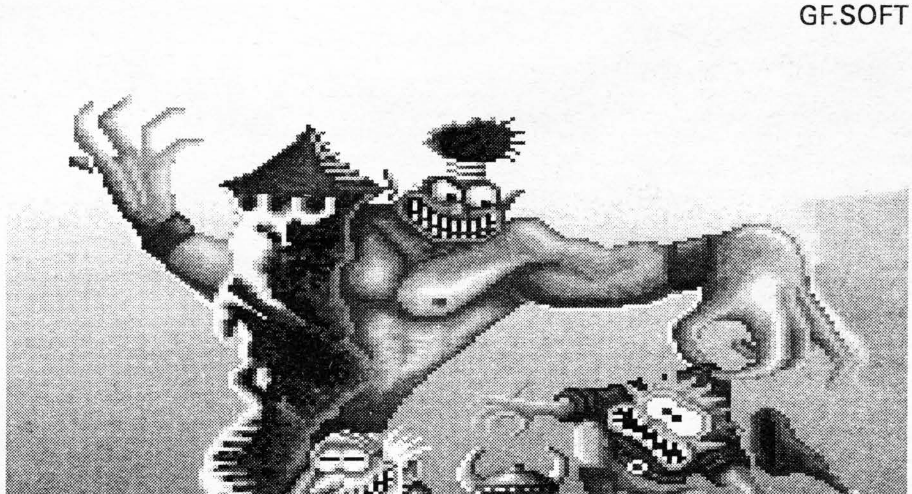
Trage un pumn în grămada de lemne, culege butucul căzut, dezactivează capcana cu el și vrăjește-l ca să obții un spray paralizant. Vrăjește și punga cu semințe din fața dragonului și culege-o. Nu am idee ce fel de semințe se află în pungă (nu uita că ai intrat într-un ținut cam ciudat) dar dacă arunci c´âteva pe jos, din dreapta ecranului o să apară tropăind un picior! Profită de timpul scurt în care piciorul își ia masa pentru a-l captura paralizându-l cu spray-ul. Nu încerca totuși să-i dai piciorul plantei carnivore înainte de a-l prăji la flăcările dragonului. Dacă ai reușit să treci peste podul viu, culege sabia și aplică-i același tratament ca piciorului. După ce ai ridicat de jos sabia cu mânerul în flăcări poți să ieși din grotă.

Nivelul 17

Înfige sabia în mâna dreaptă a statuiei, culege manivela și folosește-o în urechea dreaptă a statuiei pentru a-i teleporta pe toți cei trei pitici afară din ținutul magic. Și cam asta e tot...

Dupa terminarea acestui nivel veți avea o mică surpriză pe care vă las să o descoperiți singuri împreună cu codurile pentru fiecare nivel, pe care nu le dau pentru a vă stimula să jucați jocul.

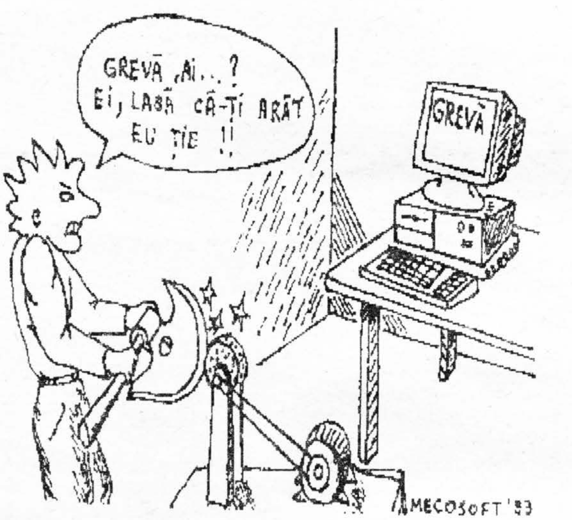
GF.SOFT



GENERAL HEX LOADER

Cu programul următor puteţi introduce listingul hexa, linie cu linie, scriind numerele fără spaţiu între ele (de ex.F321005811015801) apoi suma de control. Când aţi terminat tastaţi STOP (SS+A).

```
20 REM HEX LOADER
30 POKE 23658,8: INPUT "START ADRESS: ";S
40 POKE USR "A",INT (S/256): POKE USR "A"+1,
S - 256*INT (S/256): CLEAR S-1
60 LET S=256*PEEK USR "A"+ PEEK (USR "A"+1)
70 INPUT "FILE NAME: ";LINE F$
80 LET Q=S
90 LET CS=0
100 PRINT AT 0,0;"ADRESA:";Q
110 INPUT (Q);": ";LINE A$
120 IF A$=CHR$ 226 THEN GO TO 320
130 IF LEN A$<>16 THEN GO TO 370
140 LET F=0: FOR J=1 TO 16
150 IF (A$(J)<"0" OR A$(J)>"9") AND (A$(J)<"A"
OR   A$(J)>"F") THEN LET F=1: NEXT J
170 IF F=1 THEN GO TO 370
180 FOR N=0 TO 7
190 LET Y=CODE A$(1)- 48: IF Y>9 THEN LET
Y=Y-7
200 LET Z=CODE A$(2)-48: IF Z>9 THEN LET
Z=Z-7
210 LET VA=16*Y+Z: LET CS=CS+VA
230 POKE Q+N, VA
240 PRINT AT 2,N*3; A$( TO 2)
250 LET A$=A$(3 TO): NEXT N
270 INPUT "SUMA: ";LINE A$
280 PRINT AT 2,25;A$
290 IF VAL A$<> CS THEN GO TO 370
310 CLS: LET Q=Q+8
315 GO TO 90
320 CLS: PRINT "APASATI O TASTA PENTRU A
SALVA ""CODUL"
330 PAUSE 0: POKE 23736,181: SAVE F$CODE
S,Q-S
340 CLS: PRINT "VERIFIC": VERIFY F$CODE
360 CLS: PRINT "OK": PAUSE 0: STOP
370 PRINT AT 15,0; "EROARE": BEEP .1,-20: GO
TO 90
```



CLS EFFECT

Se tastează următorul program BASIC :

```
10 BORDER 0:PAPER 0:INK 7:CLS
20 FOR F=60000 TO 60029: READ
A: POKE F,A: NEXT F
30 DATA
221,33,0,0,6,7,197,33,0,64,1,0,24,126,
221,166,0,119,25,11,221,35,120,177,32,243,
193,16,233,201
40 FOR A=-175 TO 0 STEP
RND*2+2
50 PLOT 200,0: DRAW A,175+A:
PLOT 24,175:
DRAW 175+A,A: NEXT A
60 PAUSE 125: RANDOMIZE USR
60000
70 GO TO 40
```

SLAYER SOFT TEAM

AFIŞARE ECRAN

Rutina de faţă permite afişarea SCREEN-ului într-un mod deosebit.(după ce în prealabil a fost încărcat de pe casetă)

Pentru a încărca HEX CODE puteţi folosi un program de genul Hex loader-ului alăturat.

BASIC:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLS
20 LOAD""CODE 64000: REM INCARCARE
RUTINA
30 LOAD""CODE 32768: REM INCARCARE
SCREEN
40 RANDOMIZE USR 64000: PAUSE 0
```

HEX CODE :

64000	F3	21	00	58	11	01	58	01	=	471
64008	FF	02	75	ED	B0	AF	D3	FE	=	1427
64016	21	00	80	16	40	06	18	ED	=	514
64024	B0	21	6F	99	11	6F	59	06	=	696
64032	01	D9	E5	D5	E5	21	70	99	=	1155
64040	11	70	59	01	10	01	D9	C5	=	650
64048	E5	E5	C5	E5	D5	C5	ED	A0	=	1675
64056	01	20	00	A7	ED	42	EB	ED	=	975
64064	42	EB	C1	10	F0	01	20	00	=	783
64072	E1	09	EB	E1	09	C1	C5	ED	=	1330
64080	A0	01	20	00	09	EB	09	EB	=	681
64088	C1	10	F3	D1	E1	C1	1D	2D	=	1153
64096	04	29	C5	E5	D5	C5	E5	D5	=	1499
64104	C5	ED	A8	01	20	00	A7	ED	=	1039
64112	42	EB	ED	42	EB	C1	10	F0	=	1288
64120	01	20	00	E1	09	EB	E1	09	=	736
64128	C1	C5	ED	A8	01	20	00	09	=	838
64136	EB	09	EB	C1	10	FE	06	80	=	1065
64144	C5	10	FE	C1	10	FA	D1	E1	=	1360
64152	C1	1C	2C	04	78	FE	0D	20	=	688
64160	8D	05	D9	05	D9	0D	20	86	=	764
64168	C1	D1	E1	D9	FD	C9	00	00	=	1296

STOP

CODE CRACKERS

RAZBOIUL ROBOŢILOR

CAPITOLUL 1. ÎNCEPUTUL.

Bobby se întorcea acasă după orele de şcoală. Drumul însă nu i se părea la fel de interesant ca în celelalte zile şi nici mersul cu trotuarul rulant nu-i mai capta atenţia.

Ajuns acasă îşi aruncă ghiozdanul în cuier şi intră în bucătărie. Văzându-l mama sa îi zâmbi.

- Masa este aproape gata Bobby. Du-te şi spală-te.

- Nu prea mi-e foame mamă, răspunse el.

- Nu te simţi bine?

Bobby dădu din umeri. Era un băieţel de 13 ani, mic de statură , cu ochii albaştri şi o faţă mică şi rotundă. Colegii îi spuneau Beebee şi el se supăra şi atunci gura mică îi tremura, ca şi acum când mama spune îngrijorată:

- Dacă nu-ţi este bine, va trebui să te duc să te vadă un robot medic. Este de datoria mea, ştii foarte bine Bob. Dacă nu mergem pot avea mari necazuri cu Roboţii Conducători şi asta nu e bine.

- Nu sunt bolnav mama, zău. Şi ştii cât de mult îi urăsc pe roboţi.

- Ceva te apasă Bob. Ai avut probleme la şcoală? A trebuit să te duci la Robotul Director pentru că ai fost obraznic? Bob, nu trebuie să-i supărăm pe roboţi!

- Nu mama, n-am facut nimic rău.

- Atunci ce probleme ai?

Bobby o priveşte pe mama lui în ochi, se înroşeşte, apoi îşi coboară privirea în pământ.

- Ştii mamă, copiii au spus ceva despre mine astăzi.

- Şi ce au putut să spună copiii ?

- Au spus că eu nu sunt copilul tău. Este adevărat mamă?

Ochii atât de blânzi ai mamei deveniră tăioşi. Bobby se uită la ea speriat.

- Acum tu te-ai supărat mamă. Vezi, mai bine nu-ţi spuneam. Tu eşti mama mea, nu?

Mama nu-i răspunse imediat dar murmura ca pentru ea: "Ce neobrăzaţi! Parcă n-am trăi în 2010. Parcă am fi în anii 80 înainte ca Roboţii să ia puterea. Cum pot oamenii să mai gândească astfel?". Întorcându-se spre Bobby mama îl întreabă blând:

- Cine erau copiii, Bob?

Copilul se uită la ea speriat. N-a mai văzut-o niciodată atât de supărată.

- Or să aibă necazuri la şcoală, mamă? Erau mai mulţi.

- Spune-mi doar un nume.

- A fost şi Dylan.

- Băiatul poliţistului ?

- O să fie pedepsit, mamă ?

- Asta n-o pot spune eu, Bob. Am însă de gând să-i reclam Robotului judecător şi poate vor fi pedepsiţi. Aşa cum merită.

Bobby privi faţa blândă a mamei. Ea îi puse mâna pe umăr şi-l strânse la piept. Apoi spuse:

- Nu aveam intenţia să-ţi spun până n-ai fi crescut mai mare, dar acum pentru că ai aflat va trebui să-ţi spun. Te-am adoptat când erai un bebeluş, şi te-am crescut ca pe copilul nostru.

- Oh! exclamă Bobby. Deci e adevărat! Se simţea dezorientat. Nu ştia ce să spună.

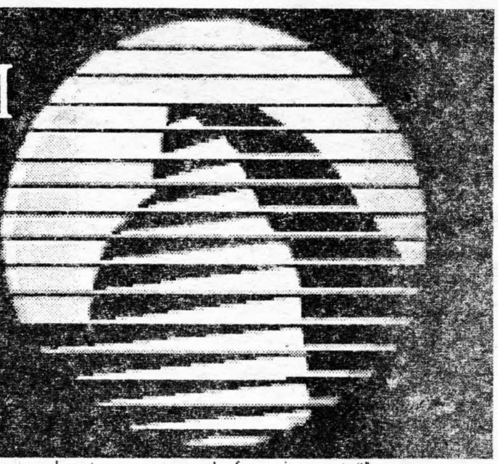
- Cred că acum vrei să ştii cine au fost părinţii tăi adevăraţi. Ei au luat parte la Marea revoltă împotriva Roboţilor. Revolta a eşuat şi ei, împreună cu mulţi alţi curajoşi, au fost capturaţi şi executaţi de către Roboţii Poliţişti. Asta s-a întâmplat la scurt timp după ce tu te născusei.

Mama îi ciufuli părul, îl privi cu blândeţe şi continuă:

- Noi suntem părinţii tăi legali, şi te iubim ca pe copilul nostru. Nu trebuie să te gândeşti la altceva şi nici să-ţi faci griji. Am să-ţi dau ceva ce a aparţinut tatălui tău. Singurul lucru pe care am putut să-l salvăm de furia Roboţilor.

Se îndreptă spre un dulap vechi din bucătărie şi scoase de sub nişte cârpe o cutiuţă mică, cam cât o carte de pe vremuri.

Jocuri SIERRA pe CD-ROM



Binecunoscuta firmă SIERRA este gata să lanseze pe CD-ROM niște conversii ale celor mai populare jocuri făcute de ei. Deja jocul "Mixed-Up Mother Goose" este pregătit pentru vânzare. Guruka Singh de la Sierra USA comentează: "Versiunea pentru CD-ROM are 256 culori VGA. Desene manuale, imagini scanate și multe altele fac din aceasta versiune una din cele mai bune făcute de SIERRA. Problema este să găsești niște obiecte pierdute și să le înapoiezi proprietarilor. După ce ai rezolvat această problemă fiecare personaj îți va cânta o melodie susținută de un acompaniament excelent. După asta primești un ou de aur. Sunt 18 astfel de ouă. Mixed-Up Mother Goose este tradus în cinci limbi pe același disk: japoneză, engleză, franceză, spaniolă și germană. La începutul jocului poți selecta oricare din aceste limbi. Atunci personajele îți vor vorbi cu vocile lor în limba pe care ai ales-o".

Următorul pe listă este Jones în the Fast Lane. Guruka ne spune: "Acesta este în esență un joc de strategie. Tu înscrii la început goluri pentru bani, educație și carieră. De la patru player-i în sus jocul devine extraordinar. După asta primești o slujbă, muncești și apoi mănânci. Îți poți închiria un apartament luxos apoi vine inflația, recesiunea și așa mai departe. Pur și simplu este un joc de strategie". "Toate personajele de pe CD-ROM sunt oameni adevărați. Ei vorbesc și fac glume cu tine în timp ce tu te joci. De fapt tipul care a scris dialogurile pentru joc este un comediant.

Urmeaza Stellar 7 în care poți controla un tanc al viitorului, care este o compilație între Starglider și Battlezone. Un joc arcade/action cu influențe tactice în care trebuie să te lupți cu Gir Draxxon și cu trupele sale într-o mulțime de nivele.

Guruka ne explică avantajele CD ROM-ului: "La începutul fiecarui nivel există secvențe de desene animate cu voce digitizată. Calculatorul, de exemplu, vorbește cu o voce de femeie neutră".

Până când veți citi acest articol și "Jones in the Fast Lane" și "Stellar 7" vor fi de vânzare pe CD ROM-uri. Planurile de viitor ale specialiștilor de la SIERRA includ King 's Quest 6, Space Quest 5 și probabil toate jocurile cu Larry.

SEAL

PHILIPS CDD521: CD-ROM

Semănând mai mult cu un echipament stereo pentru acasă decât cu un periferic, CDD521 Compact Disk este primul CD-Rom recorder economic pentru micii utilizatori. Prețul este în jur de 800$ incluzând software, un blank disk (disc nescris), și un adaptor SCSI; acest preț este mult mai convenabil decât cel al aparatelor oferite cu un an în urma de Sony și Yamaha la un preț de 2000 $.

CDD521 folosește atât discuri de 5 inch cât și de 3 inch. Pe un disc de 5 inch pot fi stocați 600Mb și pe unul de 3 inch aproximativ 200Mb, iar un Blank Disk costă doar 40$.

Totuși CDD521 are și dezavantaje. Pe disc se poate scrie o singură dată. El nu poate citi și reda CD audio normal, decât folosind soft special. Conectarea CDD521-ului la un PC nu este mai complicată decât atașarea unui periferic obișnuit. CDD521 se vinde cu o placă pe 16 biți care se introduce în unul din slot-urile de pe mother board la care se conectează pe urmă CDD521. În ceea ce privește softul se creează două directoare pe HD unde se copiază fișierele necesare și se modifică câteva propoziții din CONFIG.SYS și AUTOEXEC.BAT.

CDD521 funcționează ca un CD-rom obișnuit, adică nu se pot folosi comenzile din MS-DOS : copy sau xcopy pentru a copia fișiere și nici nu poate fi șters un fișier după scrierea lui pe CD. În acest sens Philips Consummer Electronics a inclus CDWrite software în configurația sistemului.

Alt neajuns al CDD521-ului este acela că recunoaște decât nume de fișiere alfanumerice. Aceasta este o restricție în compatibilitatea cu ISO9669CD-ROM file-nameing convension și cu Microsoft MSCDEX driver.

Philips speră să dezvolte partea de software în acest an pentru a face sistemul să recunoască toate formele de fișiere MS-DOS.

CDD521 nu caută să substituie CD-ROM-ul player. Cu o viteză de acces de o secundă CDD521 este mai lent decât CD-ROM-urile player cu viteza de acces de 380 ms (viteza de acces a unui HD este în jur de 12 ms).

Deci CDD521 a fost optimizat mai ales pentru înregistrare nu și pentru playback. Folosind un calculator Compaq 386 la 25 Mhz, CDD521 are nevoie de un minut și 17 secunde pentru a copia 3.1 Mb de pe Hard Disk.

În ciuda limitărilor actuale ale lui CDD521, acesta este un produs util pentru acei ce caută un mod simplu de a creea CD de prezentare și databases. Acest produs a mai fost creat și de JVC, Sony, Yamaha, dar modelul Philips este cel mai expresiv și ușor de folosit.

CDD521 are nevoie de un calculator 386DX-25 Mhz cu 1 Mb RAM,cu HD și o versiune de MS-DOS cel puțin 4.01.

PS: Prețurile prezentate în acest articol nu sunt de ultimă oră astfel încât în prezent, când CD-ROM-urile au devenit obișnuite sunt și mai mici.

Bobby îl luă și plecă spre camera lui.

- Când vine tata am să te chem la masa Bob, îi strigă mama în urmă.

Ajuns în camera, băiatul se așeză în pat și rămase nemișcat mult timp gândindu-se la ceea ce aflase.

Într-un târziu luă cutiuța și o deschise. Ochii i se măriră de surpriză: "cutiuța" era de fapt un calculator cum nu mai văzuse până atunci. Îl învârti pe toate părțile până găsi butonul de pornire. Își luă inima în dinți și apăsă pe el.

Calculatorul porni imediat. "Conectează-mă la rețeaua telefonică" apăru scris pe monitor. Bob luă cablul ce era legat de calculator și îl prinse de priza videotelefonului. Pe micul ecran apăru imediat un mesaj. "Dern, ia legătura imediat cu centrul. Sam."

"Dern era tata" gândi Bob.

Aplecându-se asupra tastaturii scrise "Tata este mort. Eu sunt Bobby, fiul lui Dern.". Urmă o pauză lungă. Apoi veni răspunsul: "Tatăl tău a fost un luptător neîntrecut. Vrei să-i continui misiunea?"

Băiatul răspunse fără ezitare "DA !".

"Bine ai venit în rândul NEÎNFRICAȚILOR Bobby !", veni răspunsul. "Vei primi misiunea ta în următoarele secunde. Numele tău de cod este: ENIGMA".

După încă o pauză urma mesajul.

OVZBSVQI VXTRJZDF SZ ZUOB TZ
OMOORMEE ZS TVAENU JVQTQFA
ZS VTEXGVBTO TR LM EXTGMSBX
JLRXNMHIJB SODMBESFA WZ KTTLMAN

"Folosește programul ENIGMA , Bobby. Îl vei găsi în memoria calculatorului. Și tatăl tău îl folosea pentru mesajele secrete. Succes! Ne vom cunoaște în curând!"

```
10 REM ENIGMA 2010
20 LET P$=" "
25 LET J=0
30 PRINT "INTRODUCETI PAROLA"
40 INPUT K$
50 PRINT "INTRODUCETI FIECARE LINIE A
MESAJULUI"
60 PRINT "CIND ATI TERMINAT TASTATI STOP"
70 INPUT C$
80 IF C$="STOP" THEN GOTO 270
90 FOR I=1 TO LEN(C$)
100 LET I$=C$(I)
110 IF (I$>="A")*(I$<="Z") THEN GOTO 140
120 LET P$=P$+I$
130 GOTO 230
140 LET J=J+1
150 IF J<=LEN(K$) THEN GOTO 170
160 LET J=1
170 LET K=CODE(K$(J)) - CODE ("A")+1
180 LET C=CODE(I$)-CODE("A")+1
190 IF K>C THEN GOTO 210
200 LET K=K+26
210 LET P=K-C
220 LET P$=P$+CHR$(P+CODE ("A")-1)
230 NEXT I
240 PRINT P$
250 LET P$=" "
260 GOTO 70
270 STOP
```

Folosind programul, Bob introduse mesajul primit, nerăbdător să afle prima lui misiune. De acum nu-i va mai păsa de glumele colegilor. Era un NEÎNFRICAT !

VA URMA.

NOTĂ.

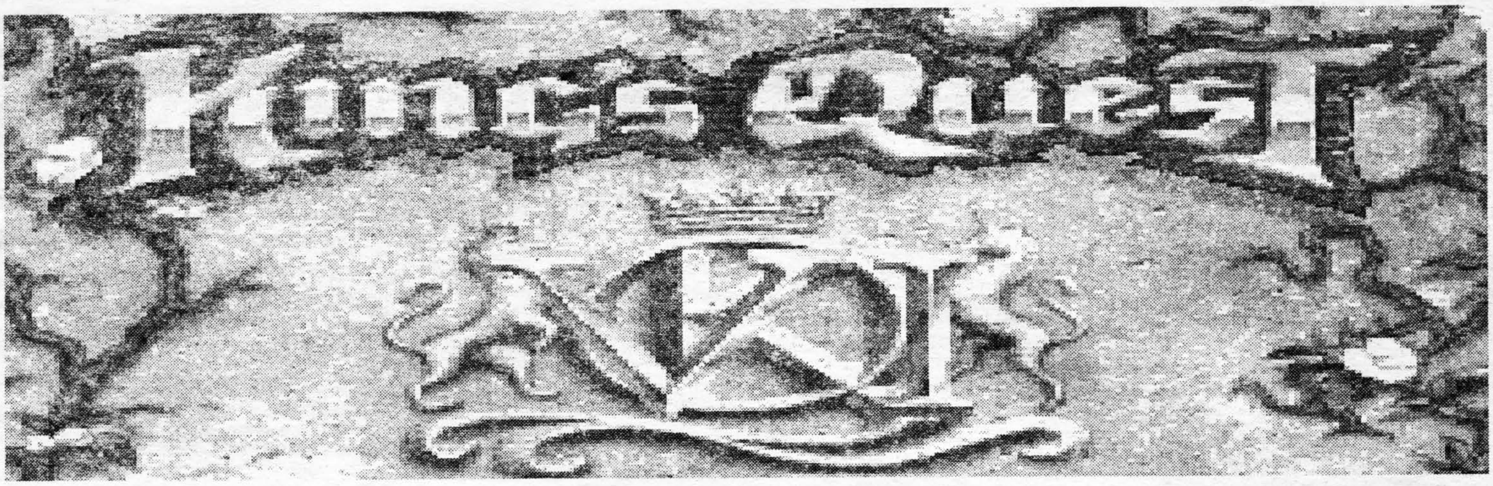
Programul realizează decodarea mesajului primit de eroul nostru. Pentru utilizarea lui, introduceți parola și apoi mesajul - câte o linie o dată - notând fiecare decodarea obținută. Programul este reversibil putând face atât decodarea cât și codarea mesajelor.

Programul rulează pe SPECTRUM. Pentru COMMODORE , ATARI APPLE, IBM, TANDY modificați următoarele linii de program:

```
100 I$=MID$(C$,I,1)
120 P$=P$+I$
170 K=ASC(MID$(K$,J,1))-ASC("A")+1
180 C=ASC(I$)-ASC("A")+1
220 P$=P$+CHR$(P+ASC("AA")-1)
270 END
```

De asemenea la liniile 20, 25, 140, 160, 170, 180, 200, 210, 250 scoateți comanda LET.

CRISTI DOBRESCU



Hi, all you adventurers!

Iată că firma Sierra aruncă pe piața ultimul "hit" dintr-o serie devenită deja celebră - King's Quest 6!

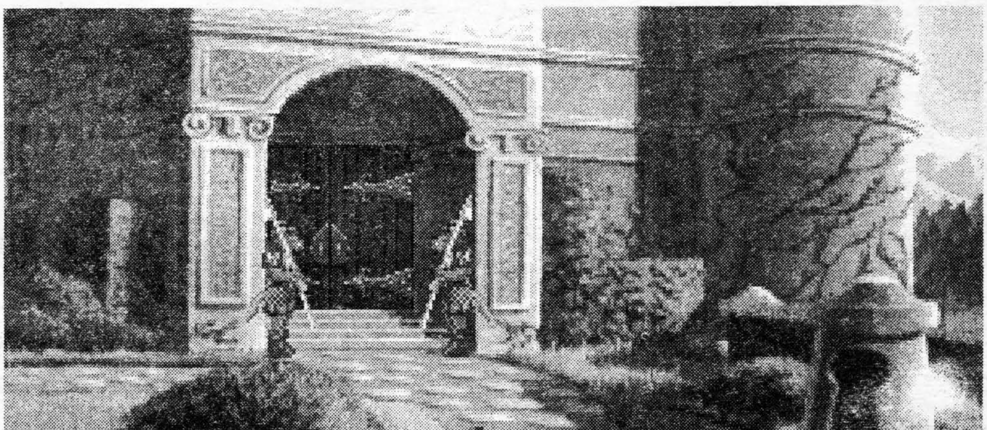
O realizare într-adevăr excepțională, o grafică bună, care efectiv te face să uiți că te joci tot contemplând screen-urile care sunt fantastic de bine lucrate.

Scenariul este grandios, enigmele cer o experiență mare în acest gen de jocuri pentru a fi rezolvate și ceea ce este mai important, acțiunea nu este de loc lineară, surprizele ținându-se lanț. Animația mai ales pe mașinile de la 386 în sus și 16-25 Mhz este aproape perfectă. De exemplu, dați-i ordin lui Alexander să citească cartea, și îl veți vedea oprindu-se, scoțând cu cel mai firesc gest cartea din buzunar și răsfoind-o (până și foile cărții se mișcă perfect). Muzica quest-ului (toate card-urile) se integrează perfect diferitelor situații ale personajului (angoasă, umor, suspance, romantism). Fondul sonor este realizat excelent (de ex. vântul suflă, valurile se sparg de țărm, Minotaurul urlă, etc). Pentru a beneficia de tot ce am spus mai sus vă trebuie cel puțin un 286, EGA 16 culori, VGA Tandy sau VGA 245 culori, și pregătiți-vă să alocați circa 21 Mb din prețiosul Hard disk pentru că vă asigur că merită.

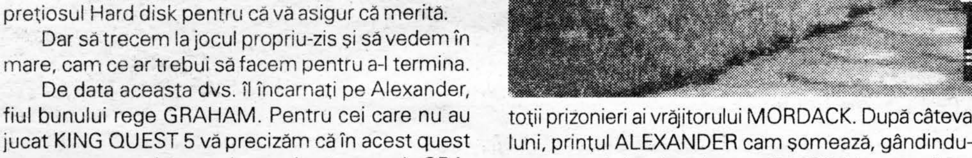
Dar să trecem la jocul propriu-zis și să vedem în mare, cam ce ar trebui să facem pentru a-l termina.

De data aceasta dvs. îl încarnați pe Alexander, fiul bunului rege GRAHAM. Pentru cei care nu au jucat KING QUEST 5 vă precizăm că în acest quest aventura se termină cu salvarea de către regele GRAHAM a micii sale familii și a prințesei CASSIMA, cu

Some clues for the latest release of Sierra On Line supergame by Emil Matara



toții prizonieri ai vrăjitorului MORDACK. După câteva luni, prințul ALEXANDER cam șomează, gândindu-se tot mai des la prințesa CASSIMA care, după eliberare, s-a întors în regatul ei. Toate bune până



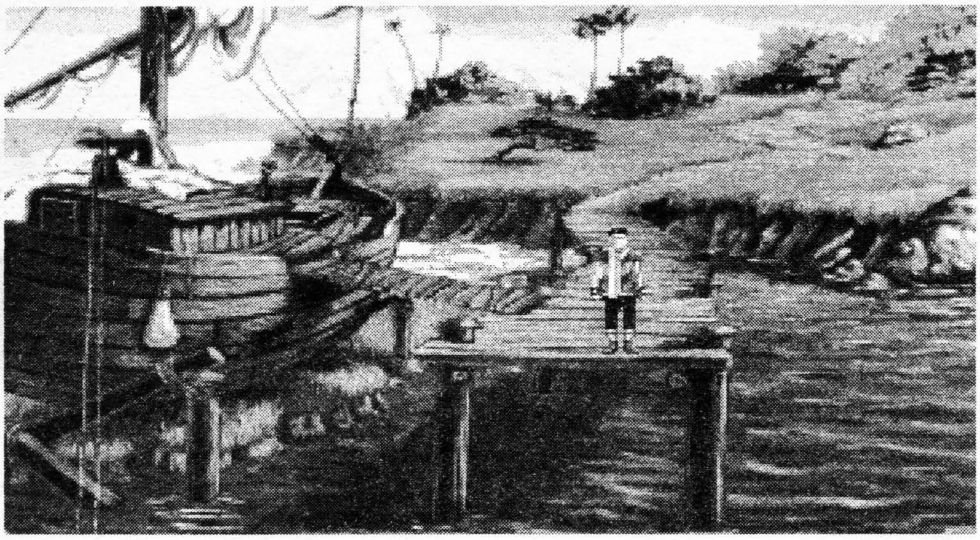
într-o zi când ea apare în oglinda magică și îi cere ajutorul tânărului prinț.

Fiu demn de renumele tatălui său, vă decideți deci să înfruntați necunoscutul din insulele Verzi pentru a veni în ajutorul alesei inimii dvs. Aventura începe cu eșuarea dvs. pe țărmul unei insule necunoscute.

Un tur rapid al împrejurimilor vă va da la început senzația că sunteți într-o situație fără ieșire și că ați terminat quest-ul înainte de a-l începe. Dar nu disperați, ați trecut dvs. prin situații mai grele!

Ținutul este compus din cinci regate și anume: insula coroanei, insula minunilor, insula fiarei, insula muntelui sacru și ... al cincilea regat este ... invizibil, dar care cu cât înaintați în quest se va revela a fi insula de ceață. Veți descoperi de asemena că peste toate aceste insule guvernează un despot: vizirul ALHAZRED. Acesta vrea să se căsătorească cu prințesa CASSIMA cu scopul de a guverna și peste ținutul prințesei. Dacă primele enigme nu pun probleme deosebite cunoscătorilor, curând veți începe să transpirați pentru că Sierra s-a întrecut pe sine în acest quest.

Scopul cel mai important al jocului este obținerea cât mai devreme a cărții magice cu care vă puteți teleporta din insulă în insulă. Fiecare din aceste insule vă va rezerva niște surprize de veți scăpa mouse-ul din mână, vă asigur. De exemplu insula minunilor adăpostește o lume pe lângă care, cea din Alice în



ţara minunilor poate fi definită ca o societate normală. Regele şi regina sunt piese de şah, legumele vorbesc, florile dansează şi la un moment dat veţi pune mâna pe o arătare mică, pe care dacă o puneţi pe un perete, acesta devine transparent (un smen foarte util). Insula fiarei este domeniul unui fel de Făt Frumos transformat într-un animal monstruos care, bineînţeles, îşi aşteaptă frumoasa lui care să-l sărute şi să-i redea forma inţială. Veţi escalada muntele sacru şi veţi înfrunta Minotaurul din catacombe. Un personaj misterios cu înfaţişare schimbătoare caută să vă elimine. Acesta este realizat de parcă ar fi coborât direct dintr-un desen animat. Dar nu vă spun mai mult : quest-ul are farmec numai prin descoperirea de către jucător a tuturor clue-rilor şi rezolvarea enigmelor pas cu pas. De aceea, luaţi-vă concediul, decuplaţi telefonul, fierbătorul şi ceştile de cafea pe aproape şi începeţi să jucaţi acest quest pe lângă care Monkey Island 2 pare, vă asigur, patetic.

Baftă şi ... see you all soon with another quest.

P.S. Totuşi, în numerele următoare vom prezenta soluţia completă a acestui joc.



RAM TOP

1994 COPII, CUMPĂRAŢI PĂRINŢILOR CALCULATOARE !

Redactor şef:
- Silviu Stroie (**Seal**)

Redacţia:
- Daniel Roman (**Terrorsoft**)
- Cătălin Ceraru (**Code Crackers**)
- Florin Ghidraseanu (**G. F. Soft**)
- Cristian Dobrescu

Colaboratori:
- Metalsoft
- Mecosoft

Coperta:
- Mircea Popp jr.

Adresa:
Str. Grigore Alexandrescu nr. 108
sector 1, Bucureşti, România
Tel: 611.02.23
Tel/Fax: 210.01.81

CONCURS

Încă din acest prim număr iniţiem un concurs cu premii cuprinzând 3 secţiuni:

1- programare în cod maşină;
2- programare în Basic;
3- comentarii de jocuri.

Puteţi participa la câte secţiuni doriţi; pentru aceasta decupaţi cuponul de pe pagina alăturată şi expediaţi-l pe adresa redacţiei împreună cu materialele. Un cupon vă dă dreptul la cel mult 1 material/secţiune.

În fiecare număr vom premia cu jocuri de Spectrum, Commodore şi PC câştigătorii celor 3 secţiuni. Şi asta nu e tot: pentru materialele trimise veţi primi puncte care se vor cumula timp de 1 an de la apariţia revistei. În fiecare număr vom tipări un clasament general iar la sfârşitul perioadei mai sus amintite vom acorda premiul cel mare câştigătorului:

UN CALCULATOR SPECTRUM 128K !

Vă dorim succes!

Talon pentru concurs

RAM TOP
1994 COPII, CUMPĂRAŢI PĂRINŢILOR CALCULATOARE !

Nume şi prenume ....
Adresă ....
Tel ....
Calculator ....

(completaţi citeţ cu majuscule)

În numărul viitor:

Număr special dedicat jocurilor "Adventure"

Jocuri comentate:
- Crystal Kingdom Dizzy
- Wild West Seymour
- Murray Mouse
- Biff
- Tusker
- Supremacy
- Lost in L.A.
- Willy Beamish

Emulatoare Spectrum pe alte calculatoare

Continuarea romanului Războiul roboţilor

Foarte multe POKE-uri, CHEAT-uri, etc.

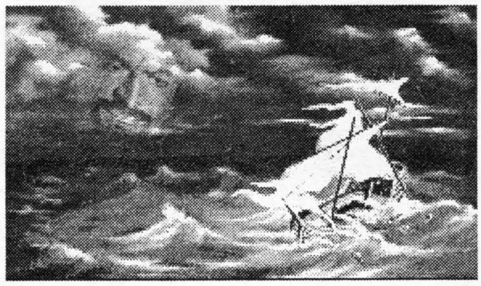
RAM TOP

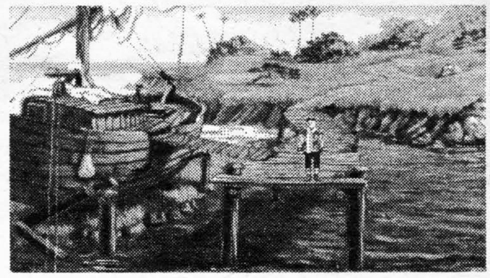
NR. 1 1994

HOME COMPUTERS MAGAZINE

COPII, CUMPĂRAŢI PĂRINŢILOR CALCULATOARE !

SPECTRUM, COMODORE, I.B.M.





SCRISOARE DESCHISĂ CĂTRE TINE

ÎN LOC DE SFÂRŞIT (LA PRIMUL NUMĂR)

SAU VARIANTĂ LA TITLU

Dragă cititorule află că eu unul nu mai pot să muncesc. Sunt complet epuizat. Şi în sfârşit am aflat care este motivul. Ani de zile am tot zis că e din cauza regimului. Al regimului totalitar, al regimului de cenzură, al regimului de alimentaţie raţională, etc. Apoi am dat vina pe lipsa de vitamine, pe stress-ul cotidian şi aşa mai departe. Ei bine, află că în sfârşit am aflat care este cauza adevărată.Sunt extenuat fiindcă muncesc mult prea mult. În ţara asta erau cam 23 de milioane de locuitori. De câţiva anişori, vreo două milioane din ei (în calitate de Feţi Frumoşi) au plecat spre alte mări si ţări (mai dinspre miazănoapte) să muncească acolo într-un an cât nu au muncit aici în douăzeci. Au mai rămas deci 21 de milioane să muncească. Şase milioane sunt pensionari. Mai rămân să muncească 15 milioane. Opt milioane sunt elevi şi studenţi. Mai rămân să muncească 7 milioane. Un milion sunt şomeri. Mai rămân 6 milioane. Patru milioane sunt angajaţi în întreprinderi de "stat". Mai rămân să muncească 2 milioane. Un milion sunt activişti ai celor o sută şi ceva de partide politice şi nu mai ştiu câte organizaţii sindicale. Mai rămâne 1 milion să muncească. 650.000 sunt internaţi în spitale şi 349.998 sunt în închisori. Mai rămân doi oameni să muncească. Tu şi cu mine. Tu stai liniştit, probabil în faţa display-ului calculatorului şi citeşti revista RAMTOP. Deci nu este de loc de mirare că sunt atât de extenuat.

PENTRU TOŢI CEI INTERESAŢI

Începând cu numărul 2, revista noastră publică gratuit anunţuri de mică publicitate legate de profilul revistei.

Anunţurile care vor fi trimise pe adresa redacţiei vor avea cel mult 20 de cuvinte, şi vor fi scrise citeţ, cu majuscule.

Nu răspundem de veridicitatea anunţurilor primite spre publicare.

Firma noastră vă stă la dispoziţie!

Întrucât nu toţi posesorii de calculatoare pot face rost de programe bune, noi vă oferim cele mai noi jocuri pentru Spectrum, PC şi Commodore. Le puteţi cumpăra sau comanda de la sediul revistei noastre.

Adresa redacţiei: Str. Grigore Alexandrescu nr.108
Sector 3, Bucuresti

Telefon: 6110223 Telefon/Fax: 2100181

500 lei